



RIAS KARAKTER TOKOH *BEAST* DALAM CERITA *BEAUTY AND THE BEAST* PADA PERGELARAN TATA RIAS *FAIRY TALES OF FANTASY*

PROYEK AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Perolehan Gelar Ahli Madya
Program Studi Tata Rias dan Kecantikan



Disusun Oleh :
AFIN PURNA DEWI
09519131008

**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MEI 2012**

LEMBAR PERSETUJUAN

Proyek Akhir ini berjudul "**Rias Karakter Tokoh *Beast* Dalam Cerita *Beauty and The Beast* Pada Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales Of Fantasy***", ini telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal 04 Mei 2012, untuk diujikan.

Yogyakarta, 04 Mei 2012
Dosen pembimbing



Elok Novita, S. Pd
NIP : 197709 200604 2 001

**LEMBAR PENGESAHAN
PROYEK AKHIR**

**“Rias Karakter Tokoh *Beast* Dalam Cerita *Beauty and The Beast*
Pada Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales Of Fantasy*”**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**Afin Purna Dewi
09519131008**

Telah dipertahankan di depan panitia penguji Proyek Akhir

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal : 04 Mei 2012

Dan dinyatakan Telah Memenuhi Syarat Guna Memperoleh

Gelar Ahli Madya D3
Teknik Tata Rias dan Keantikan

DEWAN PENGUJI

| Nama | Jabatan | Tanda Tangan | Tanggal |
|----------------------------|----------------|---|----------------|
| Elok Novita, S. Pd | Ketua |  | 29 Juni, 2012 |
| Asi Tritanti, S. Pd | Sekretaris |  | 29 Juni, 2012 |
| Afif Ghurub Bestari, S. Pd | Penguji |  | 29 Juni, 2012 |

Yogyakarta, Juli 2012

Dekan Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. M. Bruri Triyono

NIP : 19560216 198603 1 003 8

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN
PROYEK AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Afin Purna Dewi
NIM : 09519131008
Jurusan : Tata Rias dan Kecantikan
Judul Proyek Akhir :

“Rias Karakter Tokoh *Beast* Dalam Cerita *Beauty and The Beast* Pada Pergelaran
Tata Rias *Fairy Tales Of Fantasy*”

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Proyek Akhir ini tidak terdapat karya
yang pernah diajukan untuk memperoleh Gelar Ahli Madya atau gelar lainnya
disuatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat
karya atau pendapat yang pernah ditulis orang lain, kecuali secara tertulis naskah
ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Mei 2012

Yang menyatakan



Afin Purna Dewi
NIM : 09519131008

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Tiada doa yang lebih indah selain doa agar Proyek Akhir ini cepat selesai”

“Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang!”

“Kuolah kata, kubaca makna, kuikat dalam alinea, kubingkai dalam bab sejumlah lima, jadilah mahakarya, gelar sarjana kuterima, orangtua, calon suami dan calon mertua pun bahagia”

Karya ini ku persembahkan kepada :

Ayah dan Ibu yang telah memberi kasih sayang, perhatian, do'a dan harapan besar terhadap saya, terimakasih atas kepercayaannya selama ini.

Kakak-kakakku (Mas Arfan dan Mas Andri) yang telah menyayangiku, menghiburku, dan memberi semangat.

Teman-temanku yang telah memberiku semangat untuk bertahan dan berusaha.

Rekan-rekan Teknik Tata Rias dan Kecantikan '09 atas kebersamaan dan kerja samanya dalam berjuang di kampus.

Almamaterku.....

RIAS KARAKTER TOKOH *BEAST* DALAM CERITA *BEAUTY AND THE BEAST* PADA PERGELARAN TATA RIAS *FAIRY TALES OF FANTASY*

Oleh :

Afin Purna Dewi

09519131008

ABSTRAK

Proyek Akhir ini merupakan pertunjukan dengan tema *Fairy Tales of Fantasy* yang bertujuan untuk : 1) Dapat mendesain dan mengaplikasikan tata rias tokoh *beast* dalam pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy*. 2) Dapat mendesain dan mengaplikasikan penataan rambut tokoh *beast* dalam pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy*. 3) Dapat mengembangkan desain dan menata kostum tokoh *beast* yang dipakai dalam pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy*. 4) Dapat merancang dan menyelenggarakan pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy*.

Metode yang dilakukan melalui beberapa tahap yaitu : 1) Mencari referensi dan mengkaji tokoh *beast* dan sumber ide dari cerita *beauty and the beast* 2) Menentukan warna *make up*, tes uji coba kosmetik dan mengaplikasikan tata rias pada tokoh *beast* dalam cerita *Beauty and The Beast*. 3) Mengaplikasikan jenis penataan dan mendiagnosa untuk menentukan kesesuaian pemilihan wig dan penataan. 4) Membentuk kepanitiaan untuk menyelenggarakan pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy*.

Hasil penciptaan rias karakter tokoh *Beast* yang pemaarah, berperan sebagai seorang pangeran yang di kutuk menjadi seekor *Beast* yang sangat mengerikan. 1) Wajah dibuat riasan singa, pada bagian mata tokoh *Beast* menggunakan *eye shadow* warna merah. Hidung terlihat besar dengan latex. 2) Penataan rambut menggunakan wig warna coklat muda yang disasak acak agar terkesan berantakan. 3) Kostum tokoh *Beast* menggunakan jubah yang memberi kesan gagah pada pangeran menggunakan warna coklat dengan kombinasi warna merah pada bagian atas jubah dan kostum bagian dalam menggunakan kostum yang terbuat dari bulu-bulu yang mencirikan bahwa dia seekor binatang. 4) Penyelenggaraan pertunjukan dilaksanakan di Taman Budaya Yogyakarta (TBY) pada tanggal 17 Maret 2012 dengan pemilihan bentuk panggung *proscenium* agar pandangan penonton lebih berpusat kearah pertunjukan.

Kata kunci : rias karakter, *beast*, *fairy tales of fantasy*

**MAKE UP BEAST CHARACTER FIGURE THE STORY BEAUTY AND THE
BEAST MAKE PERFORMANCES FAIRY TALES OF FANTASY**

By:

Afin Purna Dewi

09519131008

ABSTRACT

Final project is a performance with the theme of Fairy Tales of Fantasy which aims to: 1) to design and apply makeup beast character in the show Fairy Tales Of Fantasy. 2) Can design and styling to apply the beast character in the show Fairy Tales Of Fantasy. 3) To develop and design a costume character set used in the performance beast Fairy Tales Of Fantasy. 4) Can be designed and organized the show Fairy Tales Of Fantasy.

The method is carried out through several phases: 1) Looking for references and review the beast character and source of ideas of beauty and the beast story 2) Determine the color make-up, test pilot and apply makeup cosmetics on the beast character in the story of Beauty and The Beast. 3) Apply and diagnose the type of arrangement to determine the suitability of wig selection and styling. 4) Establish a committee to organize the show Fairy Tales Of Fantasy.

The results of makeup creation of a grumpy characters Beast, a prince who acts as the curse into a horrible Beast. 1) The face of makeup made the lion, in the eyes of the Beast characters using the red eye shadow. The nose looks great with latex. 2) using the grooming of young brown wig that random so impressed messy bouffant. 3) Costume Beast a costumed figures suggest the dashing prince uses a combination of brown with red in the upper part of the cloak and costume using costume made of feathers that characterize that he was an animal. 4) Implementation of the performance held at Yogyakarta Cultural Park (TBY) on March 17, 2012 with the selection of proscenium stage that is more centered view of the audience towards the show.

keywords: character make-up, beast, fairy tales of fantasy

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir dengan judul “RIAS KARAKTER TOKOH *BEAST* DALAM CERITA *BEAUTY AND THE BEAST* PADA PERGELARAN TATA RIAS *FAIRY TALES OF FANTASY* “ yang merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita nabiyalloh Muhammad SAW yang mana kita nantikan safaatnya diyaumul qiyamah yang akan datang.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun Proyek Akhir ini tidak lepas dari berbagai pihak baik berupa pengetahuan, bimbingan dan dukungan. Oleh karena itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd.,M.A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. M. Bruri Triyono., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Noor Fitrihana, M.Eng., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana.
4. Yuswati, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan terimakasih atas saran, semangat dan motivasi bagi penulis.
5. Asi Tritanti, S.Pd., selaku Pembimbing Akademik terimakasih atas saran dan motivasi untuk setiap tahapan dari proses pembelajaran.

6. Elok Novita, S.Pd., selaku Pembimbing Proyek Akhir yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan dorongan sampai selesainya penulisan Tugas Akhir ini.
7. Afif Ghurub Bestari, S.Pd., selaku penguji Proyek Akhir yang telah menguji Tugas Akhir.
8. Semua para dosen yang telah membantu penyelesaian Proyek Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
9. Drs. Suroso dan Hartamti, selaku orang tua penulis yang telah memberikan nasehat dan semangat.
10. Andi Wijayanto, sebagai talent tokoh *beast* yang telah membantu menyelesaikan pertunjukan.
11. Teman-teman Tata Rias dan Kecantikan D3 angkatan 2009 dan semua pihak yang telah membantu penyelesaian Proyek Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan, dukungan, saran dan bimbingan yang diberikan kepada penulis mendapatkan balasan yang sepadan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Juli 2012

Penulis

Afin Purna Dewi

DAFTAR ISI

| | |
|-----------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN | iv |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | v |
| ABSTRAK | vi |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|---------------------------------|---|
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Batasan Masalah | 6 |
| D. Rumusan Masalah | 7 |
| E. Tujuan Penulisan | 7 |
| F. Manfaat Penulisan | 7 |
| G. Keaslian Gagasan | 8 |

BAB II KAJIAN TEORI

| | |
|---|----|
| A. Tema Pertunjukan <i>Fairy Tales Of Fantasy</i> | 9 |
| 1. Alur Cerita <i>Beauty and The Beast</i> | 9 |
| 2. Ciri-ciri dan Sifat <i>Beast</i> | 12 |

| | |
|---|----|
| B. Sumber Ide | 13 |
| 1. Pengertian | 13 |
| 2. Singa Sebagai Sumber Ide..... | 14 |
| C. <i>Make Up</i> | 15 |
| 1. Sejarah <i>Make Up</i> | 15 |
| 2. Pengertian..... | 16 |
| 3. Kegunaan Tata Rias | 17 |
| 4. Faktor-faktor yang Perlu Diperhatikan dalam <i>Make up</i> | 18 |
| 5. Macam-macam <i>Make up</i> Wajah..... | 18 |
| a. <i>Make up</i> Fantasi | 18 |
| b. <i>Make up</i> Wajah Karakter..... | 19 |
| c. <i>Make up</i> Panggung | 20 |
| d. <i>Corective Make up</i> | 24 |
| 6. Kosmetik Rias Wajah..... | 26 |
| 7. Peralatan Rias Wajah | 29 |
| D. Penataan Rambut..... | 33 |
| 1. Pengertian..... | 33 |
| 2. Kosmetik Penataan Rambut | 33 |
| 3. Peralatan yang Digunakan..... | 34 |
| E. Kostum | 34 |
| 1. Pengertian..... | 34 |
| 2. Unsur-unsur Desain..... | 35 |
| a. Garis..... | 35 |
| b. Arah | 37 |
| c. Tekstur | 37 |
| d. Nilai Gelap dan Terang | 38 |
| 4. Filosofi Warna..... | 38 |
| E. Tata Pentas..... | 41 |
| 1. Panggung | 41 |
| a. Pengertian | 41 |
| b. Macam-macam Panggung | 41 |
| 2. <i>Lighting</i> | 46 |
| a. Pengertian <i>Lighting</i> | 46 |
| b. Tujuan Tata Cahaya..... | 46 |
| c. Jenis Lampu | 47 |
| 3. Irian Musik | 49 |
| a. Pengertian | 49 |
| b. Fungsi Musik | 49 |
| c. Musik Berdasarkan Alirannya | 49 |
| d. Musik Berdasarkan Sumber Bunyinya..... | 52 |

BAB III KONSEP RANCANGAN

| | |
|--|----|
| A. Konsep Rancangan <i>Make up</i> | 54 |
| 1. Rancangan <i>Make up</i> | 54 |
| B. Konsep Rancangan Penataan Rambut | 56 |
| 1. Rancangan Penataan Rambut | 57 |
| C. Konsep Rancangan Kostum | 57 |
| 1. Rancangan Kostum <i>Talent</i> | 58 |
| D. Konsep Rancangan Pergelaran | 59 |
| a. Pembentukan Panitia Pergelaran | 60 |
| b. Tugas Seksi-seksi Panitia Pergelaran | 60 |
| c. Tanggal dan Tempat Pergelaran | 61 |
| d. Rancangan Susunan Acara Inti Pergelaran | 61 |

BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| A. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Make up</i> Wajah | 62 |
| 1. Proses <i>Make up</i> Wajah | 62 |
| 2. Hasil dan Pembahasan <i>Make up</i> Wajah | 65 |
| B. Proses, Hasil dan Pembahasan Penataan Rambut | 66 |
| 1. Proses Penataan Rambut | 66 |
| 2. Hasil dan Pembahasan Penataan Rambut | 67 |
| C. Proses, Hasil dan Pembahasan Kostum | 67 |
| 1. Proses Kostum | 67 |
| 2. Hasil dan Pembahasan Kostum | 68 |
| D. Proses, Hasil dan Pembahasan Pergelaran | 68 |
| 1. Proses Pergelaran | 68 |
| 2. Hasil dan Pembahasan Pergelaran | 69 |

BAB V PENUTUP

| | |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan | 70 |
| B. Saran | 71 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. Sumber Ide Hewan Singa | 14 |
| Gambar 2. Korektif Bentuk Wajah Persegi..... | 25 |
| Gambar 3. Korektif Bentuk Mata Singa | 26 |
| Gambar 4. <i>Milk cleanser</i> dan <i>Face tonic</i> | 26 |
| Gambar 5. <i>Foundation</i> kryolan dan <i>stick</i> | 27 |
| Gambar 6. Bedak..... | 27 |
| Gambar 7. <i>Eye Shadow</i> | 28 |
| Gambar 8. <i>Eye Liner Cair</i> | 28 |
| Gambar 9. <i>Lipstick</i> | 29 |
| Gambar 10. <i>Make Up Sponge</i> | 29 |
| Gambar 11. <i>Make Up Puff</i> | 30 |
| Gambar 12. <i>Powder Brush</i> | 30 |
| Gambar 13. <i>Countour Brush</i> | 30 |
| Gambar 14. <i>Blunt Shadow Brush</i> | 31 |
| Gambar 15. <i>Fluff Brush</i> | 31 |
| Gambar 16. <i>Applicator Brush</i> | 31 |
| Gambar 17. <i>Eye Liner Brush</i> | 32 |
| Gambar 18. <i>Lip Brush</i> | 32 |
| Gambar 19. Panggung Prosenium..... | 42 |
| Gambar 20. Panggung portable..... | 43 |
| Gambar 21. Panggung arena bentuk lingkaran | 44 |
| Gambar 22. Panggung terbuka..... | 45 |
| Gambar 23. Rancangan <i>Make up</i> | 54 |
| Gambar 24. Rancangan Riasan Mata | 55 |
| Gambar 25. Rancangan Bentuk Hidung..... | 55 |
| Gambar 26. Rancangan Bentuk Bibir | 56 |
| Gambar 27. Rancangan Penataan Rambut | 57 |
| Gambar 28. Rancangan Kostum | 58 |
| Gambar 29. Rancangan Kostum Keseluruhan | 59 |
| Gambar 30. Test <i>Make Up</i> Pertama | 62 |
| Gambar 31. Test <i>Make Up</i> Kedua..... | 63 |
| Gambar 32. Wajah Pemain Sebelum di Rias | 65 |
| Gambar 33. Hasil <i>Make up</i> | 65 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Foto proses *make up*
- Lampiran 2. Hasil foto gladi bersih
- Lampiran 3. Hasil foto pertunjukan
- Lampiran 4. Foto *Beauty and The Beast*
- Lampiran 5. Hasil foto saat di panggung
- Lampiran 6. Hasil foto *clousing* pergelaran
- Lampiran 7. Hasil foto tokoh *beast* dan *beautician*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tradisi mendongeng sudah menjadi kebiasaan sejak zaman dahulu, yang biasa dilakukan oleh tukang cerita atau pencerita. Sungguh ironi sekali, di zaman yang makin hari kian modern seakan sebuah budaya mendongeng untuk anak menjadi luntur oleh peradaban. Kebiasaan mendongeng dilakukan orang tua kepada anaknya atau kakek/nenek kepada cucunya sebagai pengantar tidur. Dengan tokoh-tokoh dalam dongeng tersebut orang tua menyampaikan pesan-pesan moral yang terselip pada cerita dongeng tersebut, sehingga anak-anak dapat membedakan mana yang harus di contoh dan mana yang harus di jauhi.

Saat mendongeng atau bercerita, terjalin juga kedekatan antara orangtua dan anak. Ketika mendengar dongeng atau cerita lainnya dari orangtua, anak-anak akan semakin merasa dekat dan terikat dengan orangtuanya. Saat mendengarkan dongeng, anak-anak akan terikat dengan tokoh dalam cerita dan orang yang bercerita (dalam hal ini orangtua). Bagi anak, kedekatan ini dapat mengalahkan kegiatan lainnya. Dengan amat mudah anak-anak akan berpaling dari televisi, *game*, dan sebagainya demi mendengarkan orangtuanya bercerita. Apalagi bila selama bercerita orangtua juga menyentuh dan memeluk anak, membelai rambutnya, kehangatan dan kasih sayang tentu akan mengalir. Sentuhan ini selain menambah kedekatan juga akan membuat anak bertambah cerdas. “Setiap

kali dipeluk, anak akan merasa bahagia”. Dari yang kita tahu dongeng merupakan cerita tentang makhluk yang diangan-angankan seperti benar-benar ada dan bersifat khayalan, tokohnya dapat berwujud apa saja asalkan bersifat seperti manusia. (<http://www.aryesnovianto.com/2005/12/pengertian-dongeng.html>).

Seiring dengan perkembangan jaman tradisi mendongeng yang telah diwariskan nenek moyang secara turun temurun mulai memudar. Memudarnya tradisi tersebut dikarenakan adanya pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia yang tentunya menurut pandangan generasi muda merupakan suatu hal baru yang lebih modern daripada kebudayaan sendiri yang dikenal cukup lama. Pengaruh dari kebudayaan luar yang masuk ke Indonesia sangat mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir masyarakat modern saat ini. Hal ini terbukti dengan lebih dikenalnya dongeng dari luar negeri di kalangan anak-anak dan remaja. Bila dibandingkan dongeng dalam negeri dongeng dari luar negeri memiliki cerita dan latar belakang kebudayaan yang sangat berbeda dengan Negara Indonesia. Cerita rakyat Indonesia atau dongeng Indonesia pada umumnya menceritakan asal usul suatu daerah atau cerita yang mencerminkan kebudayaan banga Indonesia. Dongeng dari luar negeri sendiri memiliki cerita dengan latar belakang negeri dongeng yang menceritakan kisah tentang putri raja, pangeran, dan penyihir jahat yang merusak kebahagiaan. Dalam kamus bahasa Inggris *Fairy* berarti dongeng dan *Tales* berasal dari kata *Tale* yang berarti cerita. Sehingga *Fairy Tales* merupakan kumpulan

cerita dongeng. Maka dari itu penulis mengambil tema Proyek Tugas Akhir yaitu *Fairy Tales of Fantasy* yang merupakan kumpulan cerita dongeng yang dikembangkan menjadi sebuah fantasi atau sesuatu yang telah dikembangkan dari aslinya sesuai dengan imajinasi secara menyeluruh.

Fairy Tales of Fantasy merupakan Proyek Tugas Akhir mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2009 Universitas Negeri Yogyakarta. *Fairy Tales of Fantasy* merupakan suatu pertunjukan yang berupa drama. Drama sendiri merupakan sebuah cerita sandiwara. Keuntungan dari pertunjukan drama adalah dapat membuat penonton tidak mudah bosan dapat memberi ketenangan pikiran sehingga penonton yang menyaksikan tidak akan merasa tegang dan dapat menyaksikan hiburan dengan suasana yang nyaman. *Fairy Tales of Fantasy* menjadi sebuah tantangan tersendiri agar dapat menampilkan suatu karya pertunjukan yang tidak menyebabkan penonton merasa jenuh. Tokoh-tokoh yang diambil dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* merupakan tokoh dari beberapa cerita negeri dongeng seperti *Aladin*, *Cinderella*, *Snow White*, *Rapunzel*, *Beauty and The Beast*, *Sleeping Beauty*, dan *Swan Lake* yang dikemas menjadi sebuah cerita yang berbeda diluar dari latar belakang cerita dari masing-masing dongeng tersebut.

Menurut Wikipedia, cerita *Beauty and the Beast* ("Cantik dan Buruk Rupa") adalah sebuah film yang berkisah tentang cinta seorang

gadis cantik bernama *Belle* yang dapat mengubah *Beast* dari kutukan seorang peri menjadi manusia kembali berkat ketulusan cintanya. (<http://id.wikipedia.org/wiki/BeautyandtheBeast28film1991%29>). Awal cerita dari negeri Prancis yang di pimpin oleh Sang Pangeran yang berwajah tampan namun berhati dingin dan pemarah. Suatu hari seorang peri yang berubah menjadi wanita tua ingin menginap semalam di istana sang pangeran namun sang pangeran mengusirnya. Akhirnya peri itu marah dan mengutuk sang pangeran menjadi seekor *Beast*. *Beast* adalah seekor hewan sejenis serigala yang mengerikan. Sang peri memberi cermin ajaib dengan maksud agar *Beast* mengetahui apakah ada perubahan pada dirinya dan karena *Beast* jarang keluar maka agar bisa menemukan dimana cinta sejatinya dan sang peri memberi setangkai bunga mawar agar sang pangeran cepat mendapatkan cinta sejatinya sebelum kelopak mawar terakhir jatuh yang tepat pada usia 21. Namun jika yang terjadi sebaliknya maka sang pangeran dan para pelayannya tidak akan dapat menjadi manusia kembali. Akhirnya *Belle* dan *Beast* bertemu kemudian mereka mengungkapkan isi hatinya sehingga *Beast* dan para pelayannya bisa berubah menjadi manusia kembali.

Tokoh *Beast* merupakan pangeran yang dikutuk oleh seorang peri menjadi sosok yang mengerikan. *Beast* akan berubah menjadi manusia kembali jika ia mencintai seorang gadis dan gadis itu membalas cintanya, yaitu seorang pangeran. Pesan moral yang terdapat pada cerita *Beauty and The Beast* adalah jangan melihat orang dari fisiknya saja. Karena jelek di

fisik, bisa jadi baik di hatinya. Untuk tetap melestarikan sebuah dongeng tersebut, penulis mengembangkan dalam bentuk tampilan dan versi baru dengan tatanan panggung dan *lighting* yang megah, dan properti lebih hidup dengan penyinaran lampu.

Tata panggung berbentuk *proscenium* yang hanya dapat dilihat dari satu arah sangat cocok bila digunakan pada ruang tertutup. Daerah yang paling ideal dan menguntungkan di panggung *proscenium* adalah daerah tengah. Pertunjukan ini menggunakan *lighting* dan properti karena berada di dalam ruangan. Warna *lighting* menambah penyinaran dalam ruangan yang gelap, mempertegas suasana saat adegan, memperjelas lakon atau pemain dan membuat warna riasan tidak pucat.

Tokoh *Beast* dalam pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy* yang ditampilkan dengan pengembangan tokoh asli mulai dari kostum, *make up*, penataan rambut, hingga aksesoris yang akan digunakan. *Beast* merupakan percampuran dari beberapa hewan yang terdiri dari kerbau, singa, babi hutan dan beruang sehingga *make up* tokoh *Beast* dilihat dari pertunjukan *Beauty and The Beast* yaitu menggunakan riasan karakter kemudian dengan penambahan taring dan tanduk. Tata rambutnya hanya diikat pada bagian belakang. Pemilihan busana dalam suatu pertunjukan disesuaikan dengan sifat tokoh, gerak di atas panggung, asal negara, pekerjaan, status sosial, dan iklim. Kostum yang dikenakan pada tokoh *Beast* yang masih seperti asli yaitu menggunakan jas, celana panjang, dan

baju dalam berwarna putih. Dalam hal kostum lebih di kembangkan secara keseluruhan. Sehingga memunculkan sosok *Beast* yang sebenarnya dalam cerita tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang terdapat diatas dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Memudarnya tradisi mendongeng karena perkembangan jaman dan kemajuan teknologi serta kesibukan orang tua.
2. Memudarnya kesukaan anak-anak tentang dongeng karena televisi.
3. Kurangnya kedekatan anak dengan orangtua.
4. Sulitnya mendapatkan bahan *make up* untuk tokoh *Beast*.
5. Penataan rambut tokoh *Beast* masih amat sederhana.
6. Sulitnya menemukan bahan berbulu untuk mendapatkan perwujudan badan beruang.

C. Batasan Masalah

Melihat dari identifikasi masalah maka masalah dibatasi pada permasalahan perpaduan yang harmonis dalam penggarapan tokoh *Beast* meliputi *make up*, penataan rambut, dan kostum pemain dalam kisah *Fairly Tales of Fantasy* yang disesuaikan dengan tema dan memperhatikan jarak panggung dan pencahayaan.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mendesain rias wajah tokoh *Beast* kemudian mengaplikasikannya pada tokoh *Beast* dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* ?
2. Bagaimana mendesain dan mengaplikasikan penataan rambut tokoh *Beast* dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*?
3. Bagaimana mengembangkan dan menata kostum tokoh *Beast* dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*?
4. Bagaimana cara menampilkan tokoh *Beast* dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*?

E. Tujuan Penulisan

1. Dapat mendesain dan mengaplikasikan rias wajah tokoh *Beast* dalam pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy*.
2. Dapat mendesain dan mengaplikasikan penata rambut tokoh *Beast* dalam pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy*.
3. Dapat mengembangkan desain dan menata kostum tokoh *Beast* yang dipakai dalam pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy*.
4. Dapat menampilkan tokoh *Beast* dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*.

F. Manfaat Penulisan

Manfaat yang diharapkan dari Proyek Akhir ini adalah

1. Manfaat bagi penyusun:

- a. Mendorong bagi mahasiswi untuk mengkreasikan ide-ide baru.
- b. Dapat menerapkan berbagai keahlian pengetahuan yang dimiliki untuk menciptakan karya baru dalam bidang *Make up* dan kecantikan.
- c. Sebagai media untuk menyalurkan bakat atau potensi diri dalam menuangkan ide-ide baru.
- d. Dapat belajar melalui sosialisasi dan berorganisasi dalam bidang kepanitiaan.

2. Bagi Program Studi:

- a. Menjadikan anak didiknya berkompetensi dan berkualitas sehingga mampu menghadapi persaingan global.
- b. Menunjukkan pada masyarakat luas bahwa program studi Tata rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta mampu melaksanakan pergelaran dalam bidang *Make up* dan Kecantikan tanpa meninggalkan unsur budaya.

G. Keaslian Gagasan

Pembuatan Proposal Proyek Akhir ini merupakan karya asli penulis dan sejauh pengetahuan penulis, tata rias karakter dan tata rias panggung untuk tokoh *Beast* belum pernah dibuat dan dipublikasikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tema Pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy*

Saat ini sebuah dongeng mulai luntur di kalangan anak-anak dikarenakan mereka lebih memilih melihat televisi yang lebih memiliki rasa humor tersendiri untuk kalangan anak-anak. Untuk tetap melestarikan sebuah dongeng tersebut, Penulis mengambil tema *Fairy Tales of Fantasy* yang merupakan suatu pertunjukan drama. *Fairy Tales of Fantasy* menjadi sebuah tantangan tersendiri agar dapat menampilkan suatu karya pertunjukan yang tidak menyebabkan penonton merasa jenuh. Tokoh-tokoh yang diambil dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* merupakan tokoh dari beberapa cerita negeri dongeng seperti *Aladin*, *Cinderella*, *Snow White*, *Rapunzel*, *Beauty and The Beast*, *Sleeping Beauty*, dan *Swan Lake* yang dikemas menjadi sebuah cerita yang berbeda.

1. Alur Cerita *Beauty and the Beast*

Pada tahun 1991 dongeng *Beauty and The Beast* dijadikan film kartun dan diproduksi oleh [Walt Disney Feature Animation](#). Film ini disutradarai oleh [Gary Trousdale](#) dan [Kirk Wise](#). Seiring dengan perkembangan jaman dan makin di kenalnya cerita *Beauty and The Beast* menyebabkan banyak pihak yang ingin mengangkat cerita tersebut baik melalui film kartun, buku cerita, dan media lainnya. Banyaknya pihak yang mengangkat cerita tersebut tentunya

menyebabkan munculnya berbagai macam versi dari cerita *Beauty and The Beast* yang salah satunya adalah cerita yang dicantumkan dalam tulisan berikut.

Kisah ini berawal ketika seorang peri menyamar menjadi seorang wanita tua yang ingin menginap semalam di istana seorang pangeran dengan bayaran setangkai mawar. Ketika sang pangeran mengusirnya, peri itu marah dan mengutuknya menjadi binatang atau biasa di sebut *Beast* mengerikan serta para pelayan juga dikutuk menjadi perabotan rumah tangga. Sang peri memberi *Beast* sebuah cermin ajaib di mana *Beast* dapat melihat tempat-tempat yang jauh. Sang peri juga memberi *Beast* mawar. Pada ulangtahun ke-21 *Beast*, kelopak mawar terakhir akan jatuh. Apabila sebelum kelopak mawar terakhir jatuh, *Beast* mencintai seseorang dan cintanya dibalas, *Beast* dan pelayan-pelayannya akan berubah menjadi manusia. Namun kalau yang terjadi sebaliknya, *Beast* dan pelayan-pelayan tidak akan dapat menjadi manusia lagi.

Bertahun-tahun kemudian, gadis cantik bernama *Belle* tinggal di kota kecil di Perancis bersama ayahnya *Maurice* yang merupakan seorang penemu. Seorang pemburu sombong bernama *Gaston* berusaha meminang *Belle*. Suatu ketika, *Maurice* hendak menunjukkan penemuan barunya ke sebuah pameran, meninggalkan *Belle* sendirian di rumah. Ketika *Belle* sedang membaca, *Belle* mendapati kuda yang dikendarai ayahnya, *Philippe*, pulang tanpa ayahnya. *Belle* tahu

Maurice dalam bahaya, maka dia menyusul *Maurice* ke hutan. Ternyata *Maurice* tersesat dan diserang serigala. Ia menyelamatkan diri dengan masuk ke istana *Beast*, tetapi dia membuat *Beast* marah. *Beast* mengurung *Maurice*.

Belle berhasil menemukan ayahnya dan bersedia menukar dirinya dengan ayahnya, menjadi tawanan *Beast*. *Beast* sudah tertarik dengan *Belle*. Pelayan-pelayannyapun mendukung *Beast* untuk mengejar *Belle*. *Beast* memberi *Belle* kamar sendiri dan mengizinkan *Belle* ke semua ruang di istana kecuali *West Wing*, kamar *Beast*.

Belle menolak tawaran makan malam *Beast* dikarenakan *Belle* merasa sedih jauh dari ayahnya. *Beast* marah dan melarang siapapun memberikan *Belle* makan kalau *Belle* tidak mau makan dengan *Beast*. Namun malam harinya, *Belle* lapar dan keluar kamar. Pelayan *Beast* tidak mendengarkan perintah *Beast* dan memberi *Belle* makan malam bagaikan pesta. Bahkan setelah makan, *Belle* tur keliling istana. *Belle* malah tertarik ke *West Wing*. Saat dia masuk ke sana, *Belle* menemukan bunga mawar *Beast*. Dia membuka penutupnya dan saat yang bersamaan, *Beast* datang dan membentak *Belle* untuk pergi. *Belle* terkejut. Dia memutuskan untuk meninggalkan *Beast* tidak peduli janjinya.

Di hutan, *Belle* diserang serigala. Untunglah *Beast* segera datang menyelamatkannya, tetapi *Beast* sendiri malah terluka. *Belle*

mengurung niatnya untuk kabur dan membawa *Beast* kembali ke istana. Sejak itu, hubungan mereka mulai membaik. Tiba-tiba *Belle* teringat ayahnya. *Beast* pun menunjukkan cermin ajaibnya pada *Belle* sehingga *Belle* dapat melihat kondisi ayahnya. Ternyata *Maurice* sakit. *Belle* ingin menjenguknya. *Beast*, hatinya sudah menjadi lembut, membebaskan *Belle* dari tawanannya. *Beast* juga memberi *Belle* cermin ajaibnya supaya *Belle* masih bisa melihat *Beast* kalau dia rindu *Beast*.

Belle terlihat mencintai *Beast* sehingga *Gaston* cemburu. *Gaston* menghasut penduduk bahwa *Beast* itu jahat dan akan mencuri anak-anaknya. Kemudian *Gaston* dan penduduk pergi ke hutan mencari *Beast*. Sementara pelayan-pelayan *Beast* menanggapi penduduk yang menyerang. *Gaston* menyerang *Beast*. Awalnya *Beast* memenangkan peperangan, tidak jadi membunuh *Gaston* dan melepaskannya. Namun *Gaston* dengan licik menusuk *Beast* dari belakang. *Gaston* sendiri jatuh dari menara dan meninggal karena kehilangan keseimbangan. *Belle* mengira *Beast* sudah meninggal. Dia mengakui bahwa dia mencintai *Beast* sebelum kelopak mawar terakhir jatuh. *Beast* berubah menjadi manusia. Ketika dia dan *Belle* berciuman, seluruh istana menjadi indah kembali. Para pelayan menjadi manusia lagi.

2. Ciri-ciri dan sifat *Beast*

Dari cerita di atas *Beast* memiliki ciri-ciri yaitu : berbadan bidang atau besar dengan bulu-bulu yang ada di tubuhnya, tinggi,

gagah, memiliki kepala kerbau, alis gorilla, taring babi hutan liar, kaki dan ekor serigala. Kemudian sifat *Beast* sendiri adalah Seorang pangeran berhati dingin yang tinggal di istana di hutan yang diubah menjadi *Beast*. *Beast* merupakan sosok yang pemarah sebelum dia berubah menjadi lebih baik karena *Belle*. ([http://id.wikipedia.org/wiki/Beauty_and_the_Beast_\(film-1991\)#Pengisi_suara_dan_karakter](http://id.wikipedia.org/wiki/Beauty_and_the_Beast_(film-1991)#Pengisi_suara_dan_karakter)).

B. Sumber ide

1. Pengertian

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000:58) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Kemudian menurut Triyanto, dkk (2011:22) sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan. Ia menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Ia juga menjadi sumber inspirasi bentuk suatu karya. Sumber ide dapat berupa apa saja yang ada di sekitar manusia. Sebagai contoh, dunia flora, fauna, berbagai bentuk geometris, kejadian aktual di sekitar masyarakat.

Sumber ide adalah bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual untuk menciptakan desain ide baru. Tokoh *Beast* merupakan seorang Pangeran yang di kutuk oleh seorang Peri menjadi seekor binatang yang mengerikan. Mempunyai sifat keras, egois, pemarah dan sombong. Sehingga Penulis mengambil sumber ide dari dunia fauna yaitu hewan singa.

2. Singa sebagai sumber ide



Gambar 1. Sumber Ide Hewan Singa
(Sumber: www.google.com)

Singa berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *Simha* atau dalam nama ilmiahnya *Panthera leo* adalah seekor hewan dari keluarga *felidae* atau jenis kucing. Singa merupakan hewan yang hidup dalam kelompok. Biasanya terdiri dari seekor jantan dan banyak betina. Kelompok ini lantas menjaga daerah kekuasaannya.

Singa jantan dipercaya lebih unggul dan perkasa dibandingkan dengan kucing-kucing besar lainnya, tetapi kelemahan singa ialah tidak bisa memanjat pohon dan tidak suka dengan air.

Singa jantan di tumbuhi bulu tebal disekitar tengkuknya, hal ini lebih menguntungkan untuk melindungi tengkuknya, terutama dalam perkelahian bebas antara kucing besar, yang terkenal dengan selalu menerkam tengkuk untuk melumpuhkan musuhnya.

Kucing besar lainnya, seperti Cheetah dan Macan Tutul memiliki ukuran tubuh jauh lebih kecil dibanding Singa. Di dalam cerita singa dianggap hewan yang paling megah dan sering dianggap "Raja Margasatwa". (<http://id.wikipedia.org/wiki/Singa>).

Singa : melambangkan orang yang segera ngotot, bahkan kalau perlu berkelahi, kapan saja ada yang tidak setuju dengan rencananya, atau kalau ada yang mencampuri urusannya. (<http://paknewulan.wordpress.com/2008/08/13/belajar-spirit-dari-sifat-sifat-hewan.../>).

Singa sering di anggap sebagai Raja Margasatwa karena singa adalah hewan perkasa yang mampu mempertahankan daerah kekuasaannya. Singa juga menjadi pemimpin di dalam hutan untuk memimpin para binatang lainnya.

C. Make Up

1. Sejarah *Make up*

Sejak ribuan tahun yang lalu rias wajah sudah dikenal dan diterapkan oleh kaum wanita khususnya, dimana setiap negara dan bangsa mempunyai ciri-ciri dan tanda-tanda ataupun standard tertentu akan arti "cantik". Menurut buku kebudayaan Mesir, kalau kita melihat adanya mayat yang dianutkan dan disimpan keadaan di dalam piramida, membuktikan sejak zaman dahulu, rias wajah sudah dikenal dan digunakan. Contoh pada bangsa Arab mengenal celak mata, tidak hanya kaum wanita saja yang mengenakannya, tetapi juga kaum pria, celak

mata ini dibentuk seperti ekor ikan. Pada bangsa Afrika terkenal dengan hiasan "tattoo" lukisan/ gambaran yang indah dan warna-warni pada punggung, punggung tangan, pada kaki dan sebagainya, juga dikenal memanjangkan telinga dengan memasang anting (hiasan telinga) yang sangat berat pada lubang daun telinga.

Warna-warni untuk rias wajah yang dikenal sejak zaman dahulu adalah warna putih, merah dan hitam yang diambil dari daun-daunan ataupun kulit pohon ditumbuk atau dari batu-batuan berwarna yang dihaluskan dan dikenakan pada wajah. Nenek moyang kita (bangsa Indonesia) mengenal cengkeh yang dibakar untuk menghitamkan alis, bubuk (tepung) beras dan caking (kulit telur) untuk bedak. Semua yang dikenakan untuk mempercantik diri diambil dari alam sekelilingnya, sehingga faktor lingkungan juga menentukan rias wajah wanita masing-masing bangsa. Wanita Arab selalu menutup wajahnya karena salah satu aturan syariat Islam selain itu dengan mengenakan cadar, karena angin kencang di luar rumah sangat mengganggu kulit. (<http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/2175205-sejarah-rias-wajah/>).

2. Pengertian

Rias bukan sekedar bertujuan untuk menjadikan model berwujud cantik dan ganteng dan bukan juga sekedar mengubah muka saja, tetapi harus betul-betul diselaraskan dengan peranan yang akan

dibawakan. Pengertian *Make up* wajah adalah kegiatan mengubah penampilan dari bentuk asli sebenarnya dengan bantuan bahan, alat dan kosmetik. Istilah *make up* lebih sering ditujukan kepada perubahan bentuk wajah, meskipun sebenarnya seluruh tubuh bisa di hias (*make up*). (http://id.wikipedia.org/wiki/Tata_rias_wajah).

Make up wajah merupakan suatu kegiatan untuk merubah penampilan seseorang. Bukan hanya agar terlihat cantik, ganteng ataupun mengubah wajah saja namun harus benar-benar tepat untuk peran yang dibawakan agar tercipta suatu riasan wajah yang diinginkan.

3. Kegunaan *Make up*

Menurut Heru Subagiyo, kegunaan *make up* yaitu :

- a) Merias tubuh berarti merubah hal yang alami menjadi hal yang berguna artinya dengan prinsip mendapatkan daya guna yang tepat. Bedanya dengan rias cantik adalah kalau rias cantik merubah hal yang jelek menjadi cantik sedangkan rias untuk teater adalah merubah hal yang alami menjadi hal yang dikehendaki.
- b) Mengatasi efek tata lampu yang kuat.
- c) Membuat wajah dan badan sesuai dengan peranan yang dimainkan atau dikehendaki. (<http://teaterku.wordpress.com/2010/03/25/tata-rias/>).

4. Faktor-faktor yang perlu Diperhatikan dalam *Make up*

- a) Rata dan halusnya *moisturizer*.
- b) Kesamaan *foundation* yang memberikan warna dasar kulit sesuai dengan warna kulit peran.
- c) Penggunaan garis-garis yang layak. Garis-garis ini berguna untuk memperjelas anatomi muka, batas-batas bagian wajah (alis, mata, keriput-keriput).
- d) Harmoni antara sinar dan bayangan-bayangan. *Highlight* dan *shadow* memberi efek bahwa manusia itu tiga dimensional. (<http://teaterku.wordpress.com/2010/03/25/tata-rias/>).

5. Macam-macam *Make up* wajah

a. *Make up Fantasi*

Make up fantasi disebut juga *make up* karakter khusus. *Make up* fantasi menampilkan tokoh-tokoh yang secara riil tidak terdapat dalam kehidupan. Penggolongan bisa meliputi tokoh-tokoh horor, binatang, atau menampilkan riasan yang menggambarkan flora. *Make up* fantasi tidak terbatas tergantung dari fantasi manusia. *Make up* fantasi dapat mengubah anatomi wajah untuk memberi kesan tiga dimensi. Hidung dapat diubah anatominya dengan bahan kapas yang dicampur *lateks*. Penambahan kapas pada hidung disempurnakan dengan mengaplikasikan *foundation* dan memberi garis serta

shadow. Hasilnya, hidung berubah dan memiliki dimensi yang berbeda. (<http://www.scribd.com/doc/47921077/05-tata-artistik>).

Make up fantasi merupakan suatu kegiatan untuk membentuk kesan wajah pemain menjadi wujud yang berupa khayalan namun dapat dipahami oleh yang melihatnya.

b. *Make up* Wajah Karakter

Make up wajah karakter menurut Herni Kusantati (2008 : 499) adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan peran atau karakter dengan memperhatikan *lighting* dan titik lihat penonton. *Make up* wajah *character* ini adalah *Make up* untuk meniru karakter-karakter lain yang kemungkinan menghendaki perubahan-perubahan seperti penambahan kumis, jenggot, bentuk mata, alis, dan hidung atau keperluan lainnya sesuai dengan karakter yang diinginkan.

Character make-up mempunyai ciri-ciri sebagai berikut : garis-garis rias wajah yang tajam, warna-warna yang digunakan adalah warna mencolok dan kontras, dan alas bedak yang digunakan lebih tebal.

Make up karakter merupakan *make up* wajah yang sesuai dengan karakter yang diinginkan. *Make up* karakter juga dapat membantu pemain dalam menggambarkan suatu peran dengan cara menyerupai peranan watak yang dimainkan.

Ada 4 prinsip rias wajah karakter yaitu sebagai berikut:

1. *Make up* wajah karakter adalah menggarap *make up* pada wajah untuk merubah wajah sesuai dengan peran yang dimainkan, jangan sampai tidak terlihat dari arah penonton. Ia harus kelihatan wajar, jadi harus memberikan gambaran yang nyata kepada penonton.
2. *Make up* wajah karakter tidak mengganggu wajah pemain. Jadi jangan memberikan kosmetik riasan yang mengganggu kenyamanan wajah pemain itu sendiri.
3. *Make up* seorang pemain kelihatan dari jauh yaitu di atas panggung di bawah sinar lampu, harus mempertimbangkan faktor (*stage lighting*) dan jarak antara penonton dan pemain.
4. *Make up* wajah karakter memberikan bantuan besar sekali pada pemain, jadi mempergunakan *make up* karakter sebagai bantuan yang penting pada *acting* tetapi tidak sebagai pengganti untuk *acting*. (<http://dikiumbara.wordpress.com/category/tata-artistik/>).

c. *Make up* panggung

Make up panggung merupakan riasan yang dipergunakan untuk kepentingan panggung atau show, tidak ada batasan dalam *make up* panggung dalam *make up* panggung kita bisa saja memakai berbagai macam warna yang kita butuhkan semuanya tergantung busana dan event yang sedang berlangsung. Rias wajah panggung

merupakan rias wajah dengan penekanan efek-efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir, dan alis supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah ini untuk dilihat dari jarak jauh di bawah sinar lampu yang terang (*spot light*), maka kosmetika yang diaplikasikan cukup tebal dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata, dan menimbulkan kontras yang menarik perhatian.

Tujuan merias wajah panggung menurut Herni Kusantati (2008 : 488) adalah untuk memenuhi kebutuhan serta ketentuan watak tokoh, karakter, peran dan tema tertentu berdasarkan konsep tujuan pementasan. Merias wajah panggung memiliki prinsip dasar yang harus diperhatikan yaitu :

1. Jarak panggung dengan penonton sangat berpengaruh dalam menentukan ketebalan riasan wajah. Jarak panggung dengan penonton yang semakin dekat, maka semakin halus hasil riasannya.
2. Lampu (*lighting*) yang digunakan untuk penerangan panggung.
3. Cahaya merupakan bagian penting dalam pertunjukan. Berbagai objek yang ada di pentas akan memberi kesan tertentu jika terkena cahaya, termasuk wajah manusia yang memiliki bentuk tiga dimensional. Kesalahan dalam memberi bayangan pada wajah akan berakibat fatal, maka perlu penanganan tepat khususnya pada bagian yang merupakan sudut keras harus diberi

cahaya tajam dan bagian sudut lemah yang memerlukan bayang-bayang.

4. Media yang digunakan untuk pertunjukan. Media pertunjukan dapat berupa pentas terbuka atau pentas tertutup. Pertunjukan yang menggunakan pentas terbuka tidak terlalu memerlukan pencahayaan sehingga rias wajah tidak terlalu tebal, akan tetapi untuk pentas tertutup dengan pencahayaan lampu yang cukup, menuntut rias wajah yang lebih tebal dan tajam.
5. Warna kosmetik yang digunakan tergolong pada warna kontras yang menarik perhatian.
6. Penekanan dengan efek tertentu seperti pada mata, alis, hidung dan bibir agar perhatian penonton dapat tertuju secara khusus pada wajah pelaku panggung.

Tabel 1. Efek *lighting* pada *make up*

| Warna Riasan | Lampu | | | | |
|--------------|------------------------|------------------------------------|----------------------------|-------------------|----------------------------|
| | Merah | Kuning | Hijau | Biru | Ungu |
| Merah | Warnanya menghilang | Tetap merah | Sangat gelap | Gelap | Memudar hingga merah pucat |
| Orange | Memudar | Sedikit memudar | Gelap | Sangat gelap | Memudar |
| Kuning | Menjadi putih | Menjadi putih atau warnanya hilang | Gelap | Menjadi ungu muda | Menjadi merah muda |
| Hijau | Sangat gelap | Menggelapkan hingga abu-abu tua | Memudar hingga hijau pucat | Memudar | Menjadi biru pucat |
| Biru | Menggelapkan abu-abu | Menggelapkan hingga abu-abu | Menjadi hijau tua | Menjadi biru muda | Gelap |
| Ungu | Gelap hingga kehitaman | Gelap hampir hitam | Gelap hampir hitam | Menjadi ungu muda | Menjadi sangat pucat |

(Sumber: Vincent, 1992:44)

Tabel tersebut menerangkan kondisi warna riasan dengan cahaya lampu yang digunakan. Maksudnya agar perias dapat melakukan perencanaan secara matang antara pemakaian *make up* dengan lampu sehingga tidak terjadi kekeliruan pandangan penonton terhadap tampilan tokoh. Sebagai contoh jika seseorang ber*make up* panggung dengan menggunakan warna *eyeshadow* merah kemudian dengan cahaya lampu warna kuning maka warna *eyeshadow* tersebut akan terlihat dari jarak penonton. Lain halnya jika aplikasi *eyeshadow* warna merah dengan cahaya lampu warna ungu maka warna merah akan memudar dan terlihat pucat sehingga dari jarak

penonton pun akan semakin tidak terlihat dikarenakan warna cahaya yang tidak sesuai dengan warna riasan.

Di dalam *bermake up* semua wajah harus di diagnosa terlebih dahulu. Maka dari itu perlu di lakukan koreksi wajah agar dapat menyempurnakan wajah, menutupi kekurangan wajah, dan menonjolkan kelebihan dari wajah tersebut.

d. *Corective Make up*

Menurut Eko Santoso, dkk (2008:275-276) *Corective make up* merupakan suatu bentuk *make up* yang bersifat menyempurnakan (koreksi). *Make up* ini menyembunyikan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan hal-hal yang menarik dari wajah.

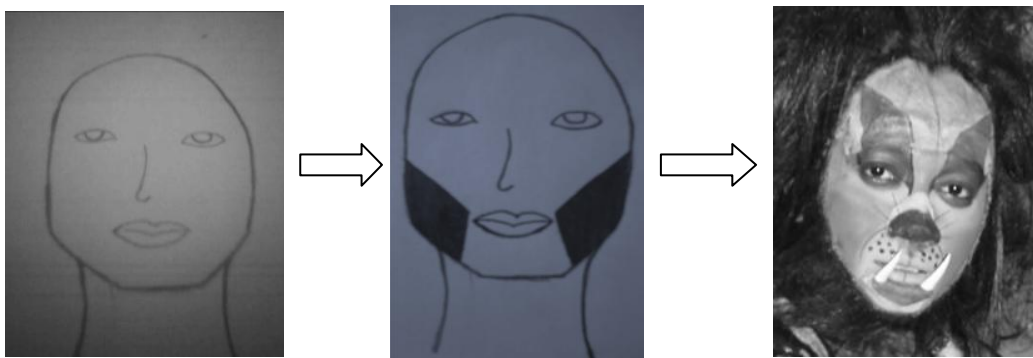
Menurut Eko Santoso, dkk (2008:289) Fungsi dari *corective make up* adalah untuk mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. *Corective make up* menyamarkan kekurangan yang ada sehingga wajah tampil lebih sempurna. Penata rias perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Kenali kekurangan dan kelebihan wajah.
- 2) Kenali karakter tokoh dengan baik.
- 3) Koreksi wajah pemain sesuai karakter tokoh.
- 4) Perhatikan jarak pemain dengan penonton.
- 5) Kuasai bahan kosmetik dan peralatan.

Teknik *corrective make up* yang dipakai dalam menyempurnakan (koreksi) wajah, adalah teknik *shadow* dan *highlight*. *Shadow* adalah efek gelap yang memberi kesan cekung, kecil, sempit. *Highlight* adalah efek terang yang memberi kesan menonjolkan, besar, lebar. Kombinasi antara *shadow* dan *highlight* akan menghasilkan kesan tertentu sesuai yang diharapkan.

Koreksi wajah *talent* :

1) Bentuk wajah persegi



Gambar 2. Korektif bentuk wajah persegi

(Afin Purna Dewi,2012)

Untuk bentuk wajah persegi daerah di tepi pipi sebelah kanan dan kiri diberi warna gelap untuk menghilangkan kesan kotak pada wajah. Untuk tokoh *Beast* pemberian *shadow* ini berguna untuk menonjolkan tulang pipi agar dapat menyerupai bentuk wajah hewan singa.

2) Bentuk mata bulat



Gambar 3. Korektif bentuk mata singa

(Afin Purna Dewi,2012)

Aplikasikan *eye shadow* warna gelap pada sudut mata, gunakan *eyeliner* gariskan pada garis bulu mata atas dengan tarikan ke arah atas di sudut luar. Dan dengan penambahan agar dapat menyerupai mata singa.

6. Kosmetika Rias Wajah

1) Pembersih Pemulas Mata (*Eye make up remover*)

Untuk membersihkan kelopak mata dan bibir dari debu, keringat, dan kotoran yang menempel, serta dari sisa lipstick.

2) Susu Pembersih (*Milk cleanser*) dan Penyegar (*Face tonic*).



Gambar 4. *Milk cleanser* dan *Face tonic*

(Sumber : www.google.com)

Untuk membersihkan kulit wajah dan untuk memberi kesegaran pada kulit.

3) Pelembab cair (*Moisturizer*)

Untuk melindungi kulit dari paparan langsung sinar matahari dan kosmetik yang melekat pada kulit.

4) Alas Bedak (*Foundation*)



Gambar 5. *Foundation* kryolan dan *stick*
(Sumber : www.google.com)

Foundation yang digunakan *foundation* krayolan dan *foundation* jenis *stick*. *Foundation* krayolan merupakan dasar pada *make up* agar riasan lebih tahan lama dan tidak mudah luntur. Kemudian *foundation* jenis *stick* digunakan untuk membuat *shading* pada wajah yang ingin dikoreksi. (<http://jakartacity.olx.co.id/kryolan-supracolor-foundation-iid-168041116>).

5) Bedak



Gambar 6. Bedak
(Sumber : www.google.com)

Macamnya: Bedak bubuk dan Bedak padat. Untuk menghilangkan kilap pada wajah akibat kulit yang berkeringat atau

sebagai lapisan kedua setelah *foundation*. (<http://duniabeby.blogdetik.com/2010/11/19/4-manfaat-bedak-tabur/>).

6) *Eye shadow*



Gambar 7. *Eye Shadow*

(Sumber : www.google.com)

Eye shadow yang digunakan berbentuk padat sehingga mudah untuk digunakan.

7) Garis Mata (*Eye liner*)



Gambar 8. *Eye Liner Cair*

(Sumber : www.google.com)

Eye liner cair berdasarkan atas zat lendir (*mucilago*) yang dibuat antara lain dengan melarutkan bubuk *tragacanth*. Sediaan ini kurang baik, karena mudah hilang tersapu keringat, atau air mata, dan dapat mengakibatkan iritasi, jika masuk ke dalam mata.

8) Pemerah bibir (*lipstick*)



Gambar 9. *Lipstick*

(Sumber : www.google.com)

Pemerah bibir umumnya dibuat dari lilin, minyak, malam, lemak, alkohol, dan pigmen-pigmen yang dilumerkan, diaduk merata, kemudian dituangkan kedalam cetakan-cetakan. (Nelly Hakim, dkk, 1999 : 26-29)

7. Peralatan Rias Wajah

a. *Make Up Sponge*



Gambar 10. *Make Up Sponge*

(Sumber : www.google.com)

Merupakan alat untuk membubuhkan bedak padat, alas bedak dan memperbaiki rias wajah khususnya *foundation*.

b. *Make Up Puff*



Gambar 11. *Make Up Puff*
(Sumber : www.google.com)

Merupakan alat untuk membubuhkan bedak tabur.

c. *Powder Brush*



Gambar 12. *Powder Brush*
(Sumber : www.google.com)

Merupakan alat untuk merapikan bedak tabur sekaligus membuang sisa bedak yang berlebih.

d. *Countour Brush*



Gambar 13. *Countour Brush*
(Sumber : www.google.com)

Alat untuk mengoreksi bagian-bagian wajah yang perlu di beri bayangan gelap (*shade*) atau bayangan terang (*tint*).

e. *Blunt Shadow Brush*



Gambar 14. *Blunt Shadow Brush*
(Sumber : www.google.com)

Merupakan alat untuk mewarnai tulang mata di bawah alis
(*highlight*).

f. *Fluff Brush*



Gambar 15. *Fluff Brush*
(Sumber : www.google.com)

Alat untuk mewarnai kelopak mata dan membaurkan warna-
warna pada rias mata.

g. *Applicator Brush*



Gambar 16. *Applicator Brush*
(Sumber : www.google.com)

Merupakan alat untuk membubuhkan perona mata,
membaurkan warna dan menghilangkan bubuk perona mata.

h. *Eye Liner Brush*



Gambar 17. *Eye Liner Brush*
(Sumber : www.google.com)

Merupakan alat untuk membentuk garis mata pada tepi mata bagian atas dan bawah dengan menggunakan kosmetika bentuk cair.

i. *Lip Brush*



Gambar 18. *Lip Brush*
(Sumber : www.google.com)

Alat untuk membingkai bibir dan meratakan pemerah bibir atau *lipstick*.

D. Penataan Rambut

1. Pengertian

Zahida Ideawati & Endang Barqina (2001:105) mengemukakan bahwa, ”penataan rambut merupakan tahap terakhir dari serangkaian proses penanganan rambut. Penataan rambut bertujuan untuk memberikan kesan keindahan dan meningkatkan penampilan, kerapian, keanggunan, serta keserasian bagi diri seseorang.”

Zahida Ideawati & Endang Barqina (2001:105) melanjutkan bahwa,

“Penataan rambut yang baik selalu dibuat sesuai dengan faktor yang terdapat pada diri seseorang antara lain bentuk wajah, bentuk leher, usia, tata busana, penampilan khusus, bahkan sifat-sifat kepribadian yang terpancar keluar dari model yang bersangkutan jika mungkin”.

2. Kosmetika Penataan Rambut

Adapun kosmetika yang digunakan menurut Zahida Ideawati & Endang Barqina (2001:106) untuk penataan rambut adalah sebagai berikut:

1. Hairspray

Kandungan dari *hair spray* adalah :

- a) *Polyvinylpyrrolidone*, bahan kimia seperti digunakan untuk membuat lem, plywood atau kayu lapis. Dalam *hair spray*, bahan ini membuat rambut lengket, saling melekat dan tidak berantakan saat tertiup angin.
- b) *Polymer called polydimethylsiloxane* ditambahkan untuk membuat rambut terangkat dalam waktu lama.

- c) Bahan kimia *Pytocalcious*, meningkatkan jumlah mineral dalam akar rambut, yang bisa membuat rambut menjadi kaku. (<http://www.ayahbunda.co.id/Artikel/Gizi+dan+Kesehatan/Keluar+ga/hair.spray.cantik.tapi.beracun/001/001/1839/18/3>).

3. Peralatan yang digunakan

a. Sisir sasak

Alat untuk menyasak rambut, sedangkan gagangnya berfungsi untuk menaikkan volume atau ketinggian rambut.

b. Jepit rambut hitam

Alat untuk mengencangkan dan menetapkan bentuk dari penataan yang telah ditentukan.

E. Kostum

1. Pengertian

Kostum dalam hal ini adalah pakaian yang dikenakan oleh pemain, hendaknya kostum yang dikenakan mengandung arti filosofi yang menggambarkan bagaimana karakter orang yang memakainya. Hal-hal tersebut biasanya dapat dituangkan melalui warna, corak atau motif serta ornament lain yang melengkapi kostum tersebut.

Kostum adalah pakaian khusus (dapat pula merupakan pakaian seragam) bagi perseorangan, rombongan, kesatuan, dan sebagai pakaian dalam pertunjukan. (<http://www.artikata.com/arti-336371-kostum.html>).

Dalam perannya *Beast* adalah sebagai sosok yang kejam, keras, sombong dan egois.

2. Unsur-Unsur Desain

Suatu desain akan tercipta dengan baik apabila unsur-unsur disusun atau dikombinasikan secara baik pula. Unsur-unsur desain meliputi : garis, arah, tekstur, dan sifat gelap terang.

a. Garis

Menurut Marwanti (2000 : 7) Garis adalah kumpulan titik-titik yang mempunyai arah. Definisi lain mengatakan bahwa garis adalah unsur seni rupa yang paling sederhana tetapi penting dalam penampilan estetik. Garis selalu dapat diamati secara visual pada tiap benda alam dan pada hasil karya seni rupa. (<http://members.fortunecity.com/senirupa/id26.html>).

Sesuai dengan arahnya garis lurus dapat dibedakan menjadi 3 yaitu :

1. Garis Horizontal

Garis horizontal adalah singkatan dari kejauhan, cakrawala yang mendatar, pohon yang tumbang, orang tidur santai dan segala sesuatu yang dalam keadaan istirahat sepenuhnya.

2. Garis Vertikal

Garis vertikal adalah singkatan untuk benda-benda yang berdiri tegak serta dalam keadaan sepenuhnya seperti misalnya orang berdiri, batang pohon, dinding gedung, batu karang dan sebagainya.

3. Garis Diagonal

Garis diagonal adalah singkatan untuk bentuk-bentuk yang bergerak, orang yang berlari, kuda meloncat, pepohonan yang condong karena tertiup angin kencang berbentuk garis diagonal kecuali apabila diimbangi dengan counter atau penyangga.

Fungsi garis:

1. Untuk memberikan representasi atau citra struktur, bentuk dan bidang. Garis ini sering disebut garis blabar (garis kontur) berfungsi sebagai batas/ tepi.
2. Untuk menekankan nilai ekspresi seperti nilai gerak atau dinamika (*movement*), nilai irama (*rhythm*) dan nilai arah (*direction*). Garis ini disebut juga garis grafis.
3. Untuk memberikan kesan *matra* (dimensi) dan kesan barik (tekstur). Garis ini sering disebut garis arsir atau garis tekstur.
4. Garis tekstur lebih bisa dihayati dengan jalan meraba.
(<http://members.fortunecity.com/senirupa/id26.htm>).

b. Arah

Setiap garis mempunyai arah, dimana arah tersebut ada 3 macam, yaitu : a. Mendatar (horizontal), b. Tegak lurus (vertikal), c. Diagonal.

1. Mendatar (horizontal)

Garis horizontal memberi kesan ketenangan, ketentraman, kedamaian, bahkan kematian, dan memberi kesan pasif.

2. Tegak lurus (vertikal)

Garis vertikal memberi kesan agung, kewibawaan, sesuatu yang diam tidak bergerak, kestabilan, meninggikan, melambangkan keluhuran, kemegahan dan kekuatan.

3. Diagonal

Garis diagonal memberi kesan lincah, lembut, gemulai, halus, indah dan feminim.

c. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari grafis, bidang maupun bentuk. Sifat ini dapat dilihat dan dirasakan misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan sebagainya.

d. Nilai gelap dan terang

Sifat tergelap digunakan warna hitam dan sifat yang paling terang digunakan warna putih. Diantara warna gelap dan putih terdapat sembilan tingkatan abu-abu. Penggunaan nilai gelap terang yang harmonis tergantung pada penempatan bidang yang baik dan hubungan yang baik di antara bentuk-bentuk. Apabila sebuah bidang kecil berisi warna terang berada pada sebuah bidang yang lebar dan berwarna gelap akan tampak ketidak harmonisannya.

Pemilihan bentuk kostum tokoh *Beast* yaitu arah tegak lurus atau vertikal yang memiliki karakteristik kemegahan dan kekuatan sang pangeran. Dan arah mendatar atau horizontal yang berarti ketenangan, ketentraman dan kedamaian.

4. Filosofi warna

Warna memang sangat berpengaruh terhadap sikap seseorang, tetapi pada umumnya warna akan memiliki sifat yang berbeda didalam aspek kehidupan manusia termasuk juga dari personalitinya. Sifat-sifat dari warna tersebut diantaranya yaitu:

1. Merah

Warna merah melambangkan kesan energi, kekuatan, hasrat, erotisme, keberanian, simbol dari api, pencapaian tujuan, darah, resiko, ketenaran, cinta, perjuangan, perhatian, perang, bahaya, kecepatan, panas, kekerasan. Warna ini dapat menyampaikan kecenderungan untuk menampilkan gambar dan teks secara lebih

besar dan dekat. Warna merah dapat mengganggu apabila digunakan pada ukuran yang besar. Merah cocok untuk tema yang menunjukkan keberanian seseorang.

2. Biru

Warna biru memberikan kesan komunikasi, peruntungan yang baik, kebijakan, perlindungan, inspirasi spiritual, tenang, kelembutan, dinamis, air, laut, kreativitas, cinta, kedamaian, kepercayaan, loyalitas, kepandaian, panutan, kekuatan dari alam, kesedihan, kestabilan, kepercayaan diri, kesadaran, pesan, ide, berbagi, idealisme, persahabatan dan harmoni, kasih sayang. Warna ini memberi kesan tenang dan menekankan keinginan. Biru tidak meminta mata untuk memperhatikan. Obyek dan gambar biru pada dasarnya dapat menciptakan perasaan yang dingin dan tenang. Warna Biru juga dapat menampilkan kekuatan teknologi, kebersihan, udara, air dan kedalaman laut. Selain itu, jika digabungkan dengan warna merah dan kuning dapat memberikan kesan kepercayaan dan kesehatan.

3. Kuning

Warna kuning merujuk pada matahari, ingatan, imajinasi logis, energi sosial, kerjasama, kebahagiaan, kegembiraan, kehangatan, loyalitas, tekanan mental, persepsi, pemahaman, kebijaksanaan, penghianatan, kecemburuan, penipuan, kelemahan, penakut, aksi, idealisme, optimisme, imajinasi, harapan, musim

panas, filosofi, ketidak pastian, resah dan curiga. Warna Kuning merangsang aktivitas mental dan menarik perhatian, Sangat efektif digunakan pada blogsite yang menekankan pada perasaan bahagia dan kekanakan.

4. Coklat

Warna coklat menunjukkan Persahabatan, kejadian yang khusus, bumi, pemikiran yang materialis, reliabilitas, kedamaian, produktivitas, praktis, kerja keras. Warna coklat sangat tidak menarik apabila digunakan tanpa tambahan gambar dan ornamen tertentu, coklat harus didukung ornamen lain agar menarik.

(<http://ompundaru.wordpress.com/2009/07/08/makna-simbol-warna/>).

Pemilihan warna kostum tokoh *Beast* yang dipilih yaitu warna merah dan coklat. Merah mencerminkan keberanian dan kekerasan, kemudian warna coklat yang berasal dari percampuran warna merah yang dapat melambangkan cinta, biru yang melambangkan kesedihan sang pangeran, dan warna kuning yang melambangkan harapan sang pangeran untuk dapat menjadi manusia kembali.

E. Tata Pentas

1. Panggung

a. Pengertian

Panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antar kerja penulis lakon, sutradara, dan actor ditampilkan di hadapan penonton. Di atas panggung inilah semua lalu lakon disajikan dengan maksud agar penonton menangkap maksud cerita yang ditampilkan. Untuk menyampaikan maksud tersebut pekerja teater mengolah dan menata panggung sedemikian rupa untuk mencapai maksud yang diinginkan.

b. Macam-macam panggung

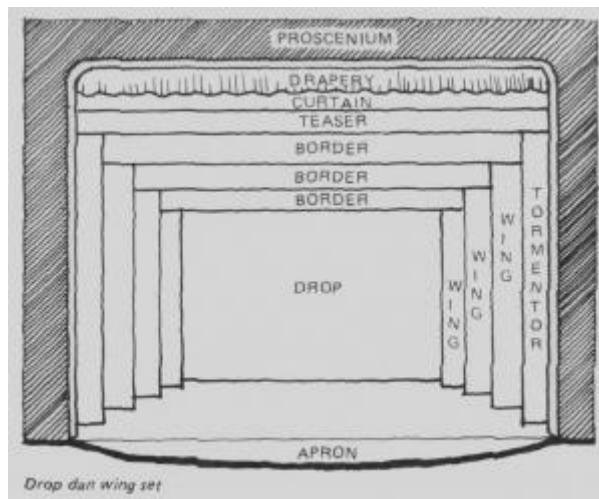
Secara fisik bentuk panggung dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu panggung tertutup, panggung terbuka dan panggung kereta. Panggung tertutup terdiri dari panggung prosenium, panggung portable dan juga dapat berupa arena, sedangkan panggung terbuka lebih dikenal dengan sebutan *open air stage* dan bentuknya juga bermacam-macam.

a. Panggung Prosenium atau Panggung Pigura

Menurut Pramana Padmodarmaya (1988 : 60-64), panggung prosenium merupakan panggung konvensional yang memiliki ruang prosenium atau suatu bingkai gambar melalui mana penonton menyaksikan pertunjukan. Hubungan antara panggung dan auditorium dipisahkan atau dibatasi oleh dinding

atau lubang prosenium. Sedangkan sisi atau tepi lubang prosenium bisa berupa garis lengkung atau garis lurus yang dapat disebut dengan pelengkung prosenium (*Proscenium Arch*).

Panggung prosenium dibuat untuk membatasi daerah pemeran dengan penonton. Arah dari panggung ini hanya satu jurusan yaitu kearah penonton saja, agar pandangan penonton lebih terpusat kearah pertunjukan. Para pemeran diatas panggung juga agar lebih jelas dan memusatkan perhatian penonton.



Gambar 19. Panggung Prosenium
(Sumber : www.google.com)

b. Panggung Portable

Panggung portable yaitu panggung tanpa layar muka dan dapat dibuat di dalam maupun di luar gedung dengan mempergunakan panggung (podium, platform) yang dipasang dengan kokoh di atas kuda-kuda. Sebagai tempat penonton biasanya mempergunakan kursi lipat. Adegan-adegan dapat

diakhiri dengan mematikan lampu (*black out*) sebagai pengganti layar depan. Dengan kata lain bahwa panggung portable yaitu panggung yang dibuat secara tidak permanen.

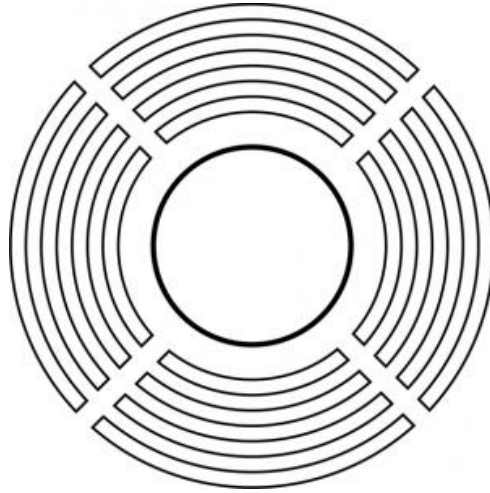


Gambar 20. Panggung portable
(Sumber : www.google.com)

c. Panggung Arena

Menurut Pramana Padmodarmaya (1988 : 35), Panggung arena merupakan bentuk panggung yang paling sederhana dibandingkan dengan bentuk-bentuk panggung yang lainnya. Panggung ini dapat dibuat di dalam maupun di luar gedung asal dapat dipergunakan secara memadai. Kursi-kursi penonton diatur sedemikian rupa sehingga tempat panggung berada di tengah dan antara deretan kursi ada lorong untuk masuk dan keluar pemain atau penari menurut kebutuhan pertunjukan tersebut. Papan penyangga (peninggi) ditempatkan di belakang masing-masing deret kursi, sehingga kursi deretan belakang dapat melihat dengan baik tanpa terhalang penonton dimukanya. Sebagai pengganti layar pada akhir pertunjukan atau pergantian babak dapat digunakan dengan cara mematikan lampu (*black out*). Perlengkapan tata

lampu dapat dibuatkan tiang-tiang tersendiri dan penempatannya harus tidak mengganggu pandangan penonton.



Gambar 21. Panggung arena bentuk lingkaran
(Sumber : www.google.com)

d. Panggung Terbuka

Panggung terbuka sebetulnya lahir dan dibuat di daerah atau tempat terbuka. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan di tempat terbuka. Pentas dapat dibuat di beranda rumah, teras sebuah gedung dengan penonton berada di halaman, atau dapat diadakan di sebuah tempat yang landai dimana penonton berada di bagian bawah tempat tersebut. Panggung terbuka permanen (*open air stage*) yang cukup populer di Indonesia antara lain adalah panggung terbuka di Candi Prambanan.



Gambar 22. Panggung terbuka
(Sumber : www.google.com)

e. Panggung Kereta

Panggung kereta disebut juga dengan panggung keliling dan digunakan untuk mempertunjukkan karya-karya teater dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan panggung yang dibuat di atas kereta. Perkembangan sekarang panggung tidak dibuat di atas kereta tetapi dibuat di atas mobil trailer yang dilengkapi menurut kebutuhan dan perlengkapan tata cahaya yang sesuai dengan kebutuhan pentas. Jadi kelompok kesenian dapat mementaskan karyanya dari satu tempat ke tempat lain tanpa harus memikirkan gedung pertunjukan tetapi hanya mencari tanah yang agak lapang untuk memarkir kereta dan penonton bebas untuk menonton.

Pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy* diselenggarakan pada ruangan tertutup sehingga pemilihan bentuk panggung yang ideal

yaitu menggunakan bentuk panggung *proscenium* yang hanya dapat dilihat dari satu arah agar pandangan penonton lebih terpusat ke arah pertunjukan.

2. *Lighting*

a. Pengertian *Lighting*

Tata cahaya merupakan elemen yang paling utama karena membentuk realita di depan lensa yang tugasnya memberi kedalaman atau membuatnya datar, menggairahkan, menjemukan, sesuai dengan realita dan membuatnya artifisial. Menurut Vincent J-R Kehoe (1992;42), *lighting* digunakan untuk memberi efek tertentu pada suatu pertunjukan. Warna cahaya saling tergantung satu sama lain untuk menciptakan suatu efek. Warna cahaya primer yaitu merah, hijau, biru bila dikombinasikan dengan intensitas yang merata akan menghasilkan warna putih.

b. Tujuan Tata Cahaya

Tujuan dari tata cahaya yaitu :

1. Menerangi dan menyinari pentas dan pemeran.
2. Mengingat efek cahaya alamiah. Maksudnya, menentukan keadaan jam, musim, cuaca, keadaan dengan menggunakan tata cahaya.

3. Membantu melukiskan dekor atau *scenery* dalam menambah nilai warna sehingga tercapai adanya sinar dan bayangan menonjolkan fungsi dekorasi.
4. Membantu permainan lakon dengan cara membantu menciptakan suasana kejiwaan.

c. Jenis lampu

Lampu dalam pementasan terbagi menjadi empat bagian besar yaitu :

1. **Lampu Strip** terbagi menjadi dua yaitu :

- a) Lampu kaki (lampu yang diletakkan di batas depan bawah pentas yang berguna untuk menghilangkan bayang-bayang).
- b) Lampu border (lampu yang diletakkan di atas pentas di belakang border dan fungsinya sama dengan lampu kaki).

2. **Lampu Spot** yaitu lampu yang mempunyai sumber sinar dengan intensif memberikan sinar pada satu titik bidang tertentu. Fungsinya untuk menonjolkan arena permainan dan sekaligus membangun suasana permainan. (<http://teaterku.wordpress.com/2010/03/25/tata-cahaya/>).

3. **Lampu General atau Floodlight** yaitu lampu yang tidak menggunakan lensa sehingga bias cahayanya menyebar luas. (Hendro Martono, 2010 : 36). Fungsinya untuk menerangi arena permainan.

4. Lampu Par

Par adalah lampu yang bohlam, reflektor, dan lensanya terintegrasi. Hendro Martono (2010 : 41) menambahkan, Par-lamp atau lampu par merupakan sebuah jenis lampu yang non lensa, namun bias cahayanya terkumpul tidak menyebar diakibatkan bentuk reflektornya yang melengkung hampir setengah lingkaran. Par merupakan singkatan dari parabolic aluminized reflector. Dengan demikian unit lampu par menggunakan lensa parabolik. Karena lampu par adalah berbentuk satu kesatuan (unit) maka ukuran sinar cahayanya tidak dapat disesuaikan kecuali dengan mengganti lampunya. Ukuran diameter dan watt lampu par bermacam-macam. Yang umum digunakan adalah par 36, 38, 46, 56, dan 64.

Par merupakan lampu yang efektif dalam menghasilkan sinar. Lampu ini sering digunakan dalam pentas pertunjukan music indoor maupun outdoor dan mampu menghadirkan cahaya yang kuat. Karena ukurannya telah tertentu maka pemilihan lampu par sangat tergantung dari luas dan jarak area yang akan disinari.

Tata lampu yang di gunakan dalam pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy* yaitu dengan menggunakan lampu general atau *floodlight* yang memiliki fungsi menerangi arena permainan dan

lampu Par karena mampu menghadirkan cahaya yang kuat untuk pertunjukan *indoor* maupun *outdoor*.

3. Iringan musik

a. Pengertian

Musik adalah: ilmu atau seni menyusun nada atau suara diutarakan, kombinasi dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai keseimbangan dan kesatuan, nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan (terutama yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi itu). (<http://musiktopan.blogspot.com/>).

b. Fungsi musik

- 1) Musik Sebagai Hiburan
- 2) Musik dan Terapi Kesehatan
- 3) Musik dan Kecerdasan
- 4) Musik dan Kepribadian

c. Musik berdasarkan alirannya

Menurut Matius Ali (2006 : 7) berdasarkan aliran atau gayanya, musik modern Nusantara dibedakan menjadi 6 macam, yaitu :

1) Musik Jazz

Musik *jazz* merupakan jenis musik yang dikembangkan pertama kali oleh orang-orang Afrika-Amerika. Musik ini

berkembang pada sekitar sepuluh tahun pertama abad ke-20 di New Orleans, Amerika Serikat. Ciri utama dari musik *jazz* adalah improvisasi.

2) Musik *Rhythm and Blues (R&B)*

Musik R&B dibuat dan didukung oleh sebagian besar masyarakat Afrika-Amerika pada awal 1940-an. R&B pertama kali diciptakan oleh Jerry Wexler, yang terkenal dengan Atlantic Records-nya. Menurut Jerry Wexler, istilah *rhythm and blues* digunakan sebagai sinonim untuk musik *black rock and roll* (musik rock-and-roll yang dimainkan oleh pemusik kulit hitam) yang populer pada awal dan pertengahan tahun 1950-an. Bagi para penggemar musik black rock and roll, jenis musik rock and roll yang dikenal oleh kelompok masyarakat kulit putih merupakan gaya mutakhir dari R&B. Ketika pengaruh gaya musik R&B telah berkembang, nilai-nilai urban masyarakat kulit hitam mulai menyerap nilai-nilai budaya lain, seperti budaya kontemporer Eropa-Amerika.

3) Musik Pop

Salah satu ciri khas musik pop adalah penggunaan ritme yang terasa bebas dengan mengutamakan permainan drum dan gitar bass. Komposisi melodinya juga mudah dicerna. Biasanya, para musisinya juga menambahkan aksesoris musik dan gaya yang

beraneka ragam untuk menambah daya tarik dan penghayatan penonton atau pendengar atas karya mereka.

4) Musik *Rock*

Musik *rock* adalah jenis aliran musik yang dipengaruhi oleh berbagai aliran musik lain yang saling berkaitan. Musik *rock* mendominasi musik populer di barat sejak sekitar tahun 1955. Musik ini berawal dari Amerika Serikat, tetapi dipengaruhi oleh beragam kebudayaan dan tradisi musik, termasuk di dalamnya musik gospel, musik blues, musik country, musik klasik, musik rakyat musik elektronik, dan musik populer dari Asia, Afrika, dan Amerika Latin.

Instrumen musik yang dominan pada musik rock ialah gitar dan ampliarnya, bass gitar elektrik (dipelopori merk *Fender* pada tahun 1951), piano dan organ elektrik, synthesizer, drum set, dan mikrofon sebagai alat penguat suara.

5) Musik *Country*

Musik *country* atau musik *country-and-western* merupakan sebuah genre besar pada musik populer Amerika yang diproduksi oleh masyarakat Amerika Serikat. Musik itu diproduksi dalam skala besar oleh masyarakat Amerika Serikat bagian selatan pada sekitar tahun 1920-an. Musik ini berasal dari musik tradisional (musik rakyat) daerah selatan Appalachia.

6) Musik Dangdut

Musik dangdut pada dasarnya adalah hasil perpaduan antara India dan musik Melayu. Musik itu kemudian berkembang serta menampilkan cirinya yang khas dan berbeda dengan musik lainnya.

Ciri khas musik ini terletak pada pukulan alat musik tabla, sejenis alat musik perkusi yang menghasilkan bunyi ndut. Selain itu iramanya ringan sehingga mendorong penyanyi dan pendengarnya untuk menggerak-gerakkan anggota badannya. Lagunya pun mudah dicerna sehingga tidak susah untuk diterima masyarakat.

d. Musik berdasarkan sumber bunyinya

Matius Ali (2006 : 11) menambahkan berdasarkan sumber bunyinya musik dibagi menjadi 2 macam, yaitu:

1) Musik vokal

Musik vokal adalah musik yang menggunakan suara manusia sebagai medianya. Biasanya, musik vokal berupa nyanyian. Namun demikian, saat ini berkembang juga jenis musik vokal yang disebut akapela. Dalam jenis musik ini, setiap anggota kelompok menirukan permainan alat musik tertentu.

2) Musik instrumental

Musik instrumental merupakan musik yang sumber suaranya berasal dari permainan alat musik. Di dunia barat, musik

instrumen dalam bentuk orkes, terutama orkes simfoni, cukup digemari masyarakat. Di kota-kota besar seperti London, Moskow, dan Wina, terdapat orkes simfoni yang secara teratur mempergelarkan karya-karya musik dunia.

Musik adalah suara yang mengandung irama, lagu, dan keharmonisan yang berfungsi sebagai penghibur, terapi kesehatan, dan mampu menambah kecerdasan.

BAB III

KONSEP RANCANGAN

A. Konsep Rancangan *Make up*

Konsep *make up* karakter tokoh *Beast* yang bersifat pemaarah, jahat, egios dan sombong menggunakan rias karakter yang dikembangkan dari *make up* asli karakter *Beast* pada cerita *Beauty and The Beast* dalam versi *Disney*. Pemilihan *eye shadow* berwarna merah yang memiliki mencerminkan pemaarah, jahat, egois dan sombong. Bibir asli di tutup dengan menggunakan *foundation* kemudian taring dibuat dengan latex berwarna senada dengan kulit pemain sebagai tampilan seseorang yang di kutuk menjadi buruk rupa. Kutek warna hitam agar menambahkan karakter tokoh *Beast*.

1. Rancangan *Make up*



Gambar 23. Rancangan *Make up*
(Afin Purna Dewi, 2012)

a. Riasan mata



Gambar 24. Rancangan riasan mata
(Afin Purna Dewi, 2012)

Mata pemain berbentuk bulat sehingga diperlukan garis mata yang tebal agar mata terlihat tajam. Warna *eye shadow* yang digunakan adalah warna merah, *highlight* warna merah kemudian di buat menaik dan melengkung melambangkan sisi kelembutan tokoh *Beast*.

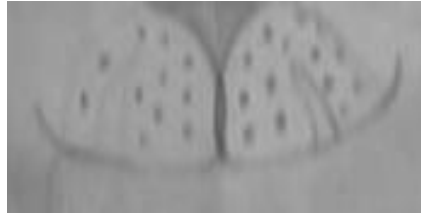
b. Hidung



Gambar 25. Rancangan bentuk hidung
(Afin Purna Dewi, 2012)

Hidung tokoh *Beast* dibuat seperti hidung singa berwarna hitam. Dengan menggunakan latex agar mendapatkan kesan tiga dimensi. Warna hitam pada hidung menggunakan cat *body painting* dan dengan penambahan kumis berwarna hitam.

c. Bibir



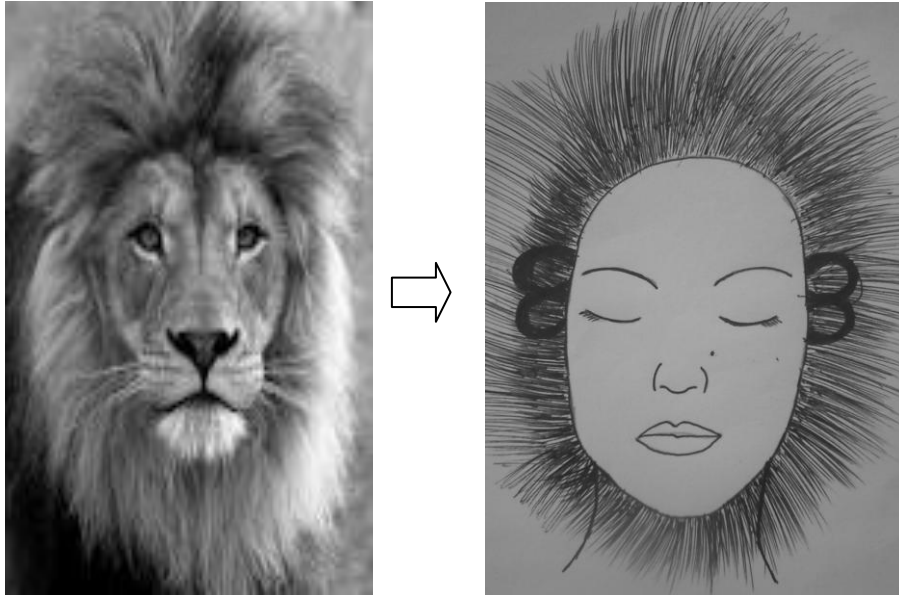
Gambar 26. Rancangan bentuk bibir
(Afin Purna Dewi, 2012)

Bibir asli pemain di tutup dengan *foundation* kemudian bibir *latex* di olesi dengan *lipstik* warna merah dan ditambahkan taring yang panjang seperti taring babi hutan liar.

B. Konsep Rancangan Penataan Rambut

Konsep rancangan tata rambut tokoh *Beast* dengan menggunakan wig dan dengan penambahan tanduk pada kepala *Beast* tersebut. Sumber ide tata rambut tersebut berasal dari hewan singa.

1. Rancangan penataan rambut



Gambar 27. Rancangan Penataan Rambut

(Afin Purna Dewi, 2012)

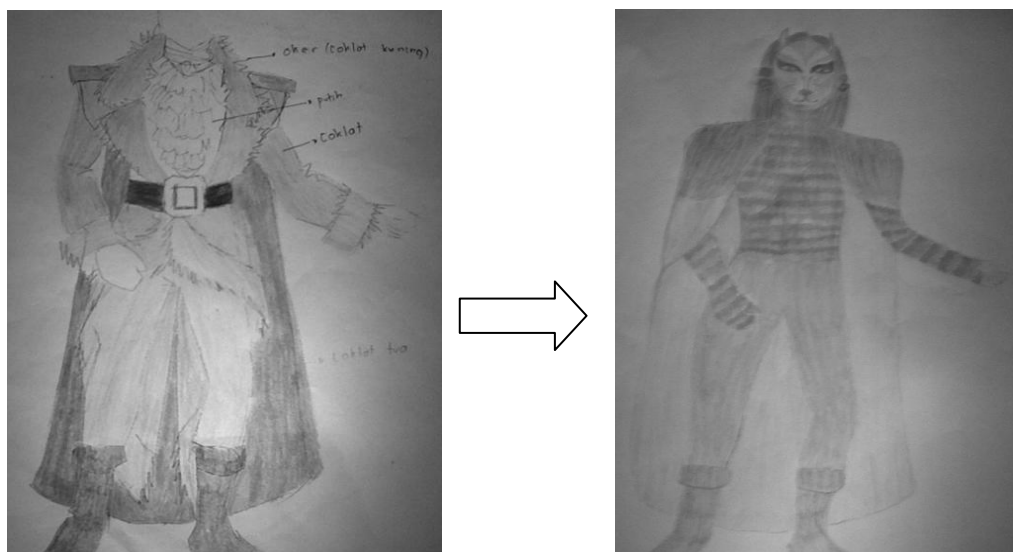
Rancangan penataan rambut sang pangeran yang di kutuk menjadi seekor binatang yang mengerikan yaitu mengambil sumber ide dari hewan singa yang dikarenakan singa adalah raja di dalam hutan.

C. Konsep Rancangan Kostum

Sumber ide kostum tokoh *Beast* tidak jauh dari kostum *beauty and the Beast* pada film *disney*. Namun dalam pertunjukan ini tokoh *Beast* menggunakan kostum berupa baju yang keseluruhannya bulu, jubah dan celana panjang. Dalam versi *disney* kostum yang dikenakan *Beast* menggunakan jas berwarna biru dan menggunakan baju dalam berwarna putih. Menggunakan celana panjang berwarna hitam dengan garis warna kuning.

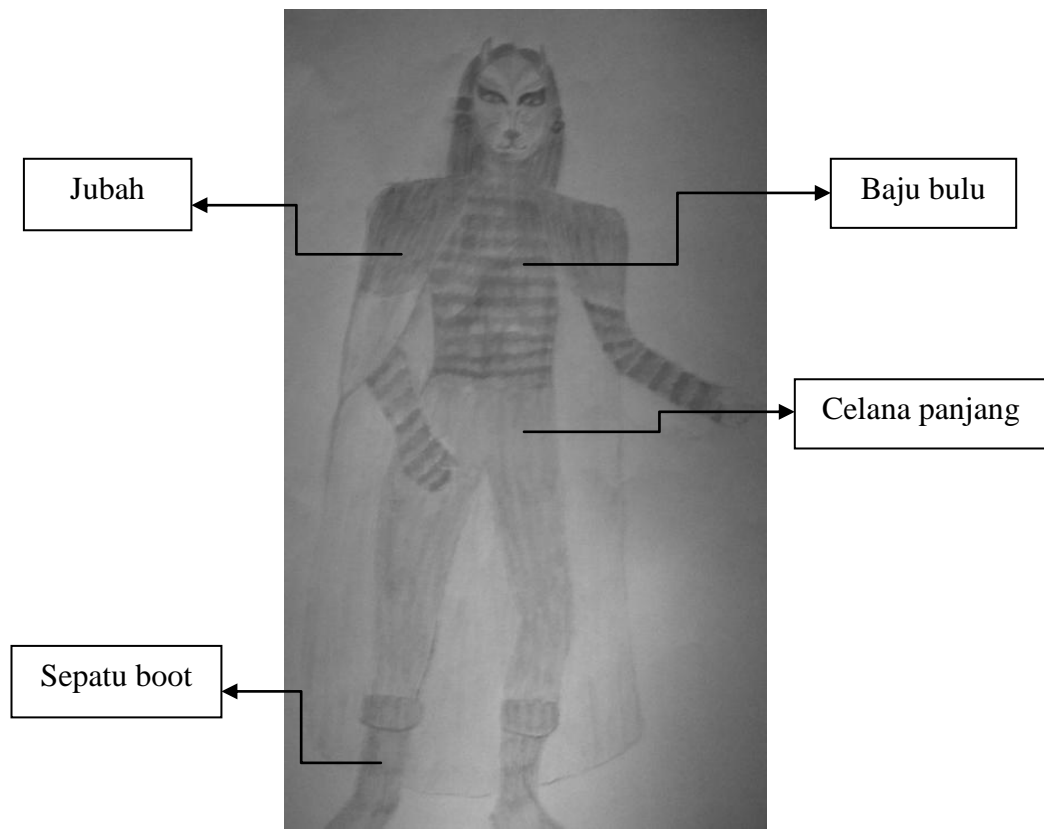
1. Rancangan kostum *talent*

Kostum tokoh *Beast* menggunakan baju bulu seperti beruang yang keseluruhan badannya berbulu. Kemudian jubah dari kain satin dan taveta yang berwarna coklat dan bagian atas berwarna merah yang melambangkan bahwa *Beast* seorang pemarah dan egois. Celana panjang dari bahan thysin berwarna coklat.



Gambar 28. Rancangan kostum
(Afin Purna Dewi, 2012)

- (1) Sumber ide pertama hampir sama dengan model baju dalam cerita *Beauty and the Beast* namun disini dengan penambahan jubah panjang.
- (2) Kemudian mengalami perubahan dikarenakan mengingat bahwa tokoh tersebut adalah seorang pangeran namun dikutuk menjadi seekor *Beast*.



Gambar 29. Rancangan kostum keseluruhan
(Afin Purna Dewi, 2012)

D. Konsep Rancangan Pergelaran

Pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy* ini dapat terselenggara dengan suatu kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara, sie acara, sie keamanan, sie kebersihan, sie konsumsi, sie perlengkapan alat, dokumentasi dan dekorasi, sie sponsor dan humas. Pergelaran ini melibatkan sebuah sanggar teater dan juga mahasiswi tata rias uny angkatan 2011 sebagai panitia bayangan. Dengan latihan para pemain dari tanggal 10 Februari hingga pementasan tanggal 17 Maret 2012. Sebelum pementasan dilakukan gladi bersih yaitu pada tanggal 16 Maret 2012.

a. Pembentukan Panitia Pergelaran

- 1) Ketua Pergelaran : Mey Warastuti
- 2) Wakil Ketua : Dhieny Yosimeida
- 3) Sekretaris : a) Atik Wijayanti,
b) Mila Noviana
- 4) Bendahara : a) Erika Siringo-ringo,
b) Ksaktiana Marantika

b. Tugas Seksi-seksi panitia pertunjukan

- 1) Seksi acara : membuat susunan acara pertunjukan.
- 2) Seksi PDD : menentukan tempat pertunjukan, menentukan bentuk dekorasi, panggung, tatanan kursi, dokumentasi pertunjukan, menyiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk pertunjukan.
- 3) Seksi Sponsor : bekerjasama dengan berbagai pihak untuk mensponsori pertunjukan.
- 4) Seksi Humas : membuat undangan.
- 5) Seksi Promosi : menyebarkan brosur, undangan dan menjual tiket.
- 6) Seksi Konsumsi : menyiapkan segala konsumsi untuk pengurus dan yang telah membantu pertunjukan.
- 7) Seksi Kebersihan : membersihkan lokasi tempat pertunjukan.
- 8) Seksi Keamanan : mengamankan semua situasi di luar gedung ataupun didalam gedung saat pertunjukan berlangsung.

c. Tanggal dan tempat pertunjukan

Tanggal : 17 Maret 2012

Hari : Sabtu

Tempat : Taman Budaya Yogyakarta

Waktu : 14.00-16.45 WIB

d. Rancangan susunan acara inti pertunjukan

- a. Pembukaan
- b. Sambutan ketua tugas akhir
- c. Sambutan kaprodi dan peresmian acara
- d. Sambutan dekan/rector
- e. *“Fairy tales of fantasy”*
- f. Parade talent
- g. Pembagian doorprize
- h. Hiburan
- i. Pengumuman hasil karya terbaik
- j. Penutup

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses, Hasil dan Pembahasan *Make up* Wajah

1) Proses *Make up* wajah

Di dalam proses *make up* wajah tokoh *Beast* perlu dilakukan beberapa test *make up* agar bisa mendapatkan kemiripan dari hewan singa seperti yang telah menjadi konsep awal penulis.



Gambar 30. Test *make up* pertama
(Afin Purna Dewi, 2012)

Pada awal test *make up* garis pada atas mata masih terlihat kecil, garis mata masih kurang tebal dan lebar, dan bawah mata belum terdapat warna terang untuk menonjolkan mata yang tajam. Warna *eye shadow* tetap menggunakan warna merah.



Gambar 31. Test *make up* kedua
(Afin Purna Dewi, 2012)

Pada *test make up* kedua penulis mencoba menggunakan campuran glitter pada *eye shadow* namun dikarenakan pengaplikasian yang kurang merata maka penulis menghapus glitter tersebut. Pada bagian hidung di tambah dengan kumis dan pada garis senyum di perjelas dengan menggunakan *eyeliner* cair.

Proses *make up* wajah tokoh *Beast* sesuai dengan konsep rancangan *make up* hewan singa yang dibuat pada bagian mata menggunakan *eye shadow* warna merah yang memiliki karakteristik pemberani. Pada hidung menggunakan warna hitam yang memiliki karakter kejahatan dengan menggunakan cat *body painting*. Kemudian pada bibir asli ditutup *foundation* dan bibir yang terbuat dari *latex* di aplikasikan dengan *lipstik* warna merah.

Langkah kerja:

- 1) Bersihkan wajah dengan *milk cleanser*.
- 2) Setelah itu berikan penyegar.
- 3) Oleskan pelembab.
- 4) Menempelkan *latex* pada wajah pemain.
- 5) Pengaplikasian *shading*.
- 6) Pengaplikasian *foundation 5W*.
- 7) Aplikasikan bedak tabur natural kemudian bedak padat kecuali bagian *latex* yang sudah tertempel di muka pemain.
- 8) Aplikasikan *eye shadow* warna merah.
- 9) Oleskan *eye liner* cair pada kelopak mata bagian atas dan bawah mata menggunakan *eye liner pencil* kemudian warna kuning pada bawah mata di bawah *eye liner*.
- 10) Aplikasikan lipstick warna merah pada bibir yang terbuat dari *latex* kemudian tambahkan taring pada bagian dagu.

2. Hasil dan Pembahasan *Make up* wajah



Gambar 32. Wajah pemain sebelum di rias
(Afin Purna Dewi, 2012)



Gambar 33. Hasil *Make up*
(Afin Purna Dewi, 2012)

Pada saat *test make up* kedua warna *eye shadow* menggunakan warna merah dengan dicampur glitter namun dikarenakan pengaplikasian yang tidak merata maka pada saat pementasan dan gladi bersih penulis tidak menggunakan glitter tersebut.

Pembentukan garis mata kurang tebal. *Shading* pada pipi masih kurang jelas. Kemudian pada saat pementasan garis mata pemain lebih dipertebal daripada saat gladi bersih maupun saat *test make up*. Kendala dalam pemakaian latex ini adalah keringat pemain yang berlebih sehingga membuat lem yang terdapat pada latex mengelupas dan membuatnya bergeser. Tanduk kurang besar. Memerlukan aksesoris gelap dari merah mata. Warna coklat pada latex masih kurang. Warna coklat tidak hanya dari kosmetik saja namun bisa jadi dari warna coklat bubuk atau yang lainnya.

B. Proses, Hasil dan Pembahasan Penataan Rambut

1. Proses penataan rambut

Aplikasi *wig* pada bagian belakang dan dengan penataan rambut digulung pada bagian samping kanan dan kiri. *Wig* dipasang menggunakan peniti dikarenakan rambut asli pemain tertutup ciput yang menghubungkan *latex* dan bulu-bulu yang mengitari seluruh bagian wajah pemain.

Langkah kerja:

- 1) Rambut wig di pasang dengan menggunakan jepit dan untuk memperkuat di tambah dengan peniti karena rambut pemain tertutup dengan ciput yang tergabung dengan *latex* kepala sehingga penggunaan rambut palsu atau wig dengan menggunakan peniti.
- 2) Rambut di sasak kasar.
- 3) Aplikasikan tanduk pada puncak kepala.

2. Hasil dan Pembahasan Penataan Rambut

Pada saat awal *test* penataan rambut pertama rambut masih rapi dan terlihat seorang pangeran istana kemudian pada saat gladi bersih penataan rambut dilihat dari jarak penonton masih kurang memberi kesan kalau sebenarnya pangeran itu dikutuk menjadi seekor binatang yang buas. Maka dari itu penulis memberi sasakan kasar pada rambut yang masih terlihat rapi yang bertujuan untuk menonjolkan bahwa sang pangeran dikutuk menjadi seekor binatang yaitu singa.

C. Proses, Hasil dan Pembahasan Kostum**1. Proses kostum**

Proses kostum yang digunakan tokoh *Beast* telah dibuat sesuai rancangan. Kostum tersebut terdiri dari baju bulu yang berwarna coklat yang mencirikan bahwa dia adalah seekor binatang. Jubah yang

berwarna coklat dan merah pada bagian atas yang mencirikan bahwa dia adalah seorang pangeran kerajaan.

Proses penggunaan kostum

- a. Menggunakan celana panjang.
- b. Menggunakan baju yang terbuat dari bulu-bulu.
- c. Menggunakan jubah.

2. Hasil dan Pembahasan Kostum

Pada saat awal pemakaian kostum sebelum hari pementasan dan gladi bersih, pemain mengalami kesulitan dengan pemakaian jubah kemudian jubah sering terlepas dikarenakan belum terdapat tali yang membantu menguatkan dan karena jubah terinjak kaki pemain. Setelah penambahan tali dan pemain sudah terbiasa menggunakan jubah tersebut pemain dapat melakukan perannya sebagai pangeran yang mengenakan jubah panjang. Kemudian pemakaian baju bulu saat gladi bersih dan pementasan sebenarnya pemain tidak betah dikarenakan baju bulu tersebut berbahan tebal sehingga membuat gerah.

D. Proses dan Hasil Pergelaran

1. Proses Pergelaran

Pergelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan 2009 dengan tema "*Fairy Tales Of Fantasy*" merupakan sebuah gabungan dari

beberapa dongeng luar negeri yang di kemas dalam satu cerita baru. Pergelaran ini bekerjasama dengan sanggar tari dari kampus ISI yang menyediakan jumlah pemain 43 orang disesuaikan dengan mahasiswi dan 1 mahasiswa *Make up* dan Kecantikan 2009. Persiapan pertunjukan ini kurang lebih selama 3 bulan. Durasi pertunjukan "*Fairy Tales Of Fantasy*" selama 2 jam namun bila dilihat dari keseluruhan rangkaian acaranya pertunjukan ini hampir 3 jam. Penonton yang hadir memenuhi Taman Budaya Yogyakarta yang memiliki kapasitas penonton 700 orang

2. Hasil dan Pembahasan Pertunjukan

Penyelenggaraan dibuat dengan tata panggung berbentuk *proscenium* yang hanya dilihat dari satu arah, kemudian *background* dibuat seperti gapura yang mudah memunculkan pemain dari satu pintu. Tata lampu yang digunakan pun disesuaikan dengan adegan cerita dan karakter tokoh.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pelaksanaan pertunjukan dan pembuatan Laporan Proyek Akhir ini maka dapat disimpulkan :

1. Rias karakter pada tokoh *Beast* berwajah singa yang pemarah, jahat, sombong, dan egois. Bentuk mata di buat seperti mata singa. Pengaplikasian *eye shadow* warna merah, *shading* pipi menggunakan bedak dan *foundation* warna coklat. Pembentukan karakter *Beast* sebagai buruk rupa karena kutukan pada taring yang terbuat dari *latex*. Pengaplikasian kutek hitam pada kuku tangan untuk menambahkan karakteristik tokoh yang ganas dan jahat.
2. Penataan rambut tokoh *Beast* menggunakan rambut palsu atau wig pada bagian samping kanan dan kiri rambut palsu tersebut di gulung dengan menggunakan roll perekat. Aksesoris tanduk diletakkan pada puncak kepala model sebagai simbol seekor hewan.
3. Kostum tokoh *Beast* menggunakan kostum baju bulu yang mencirikan bahwa dia seorang binatang. Kemudian celana panjang dan jubah panjang yang melambangkan bahwa dia seorang pangeran kerajaan.
4. Pertunjukan yang dilaksanakan di Taman Budaya Yogyakarta pada tanggal 17 Maret 2012 merupakan uji kompetensi bagi setiap mahasiswi *Make up* dan Kecantikan 2009 untuk menciptakan karya yang kreatif, menciptakan kreasi *make up*, penataan rambut,

busana/kostum dan aksesoris. Penyelenggaraan Tata rias dan Kecantikan melibatkan 43 orang pemain sesuai dengan jumlah mahasiswi *Make up* dan Kecantikan 2009. Pergelaran tersebut disaksikan oleh banyak penonton, kebanggaan tersendiri baik dari mahasiswi maupun dari Program Studi *Make up* dan Kecantikan.

B. Saran

1. Pengaplikasian tebal tipisnya riasan dan *shading* harus memperhatikan jarak panggung dan penonton. Pada pemakaian *latex* sebaiknya pada menggunakan bahan yang dapat menyerap keringat sehingga keringat pada pemakaian *latex* dapat terserap dan tidak mengganggu riasan lainnya. Kemudian pada pengaplikasian *make up* agar hasil tahan lama maka gunakan es batu setelah pemakaian bedak tabur.
2. Sebelum pengaplikasian rambut harus memilih panjang pendek rambut dan warna wig yang tepat.
3. Kostum yang diciptakan harus memperhatikan gerak dansa agar tidak mengganggu gerak pemain.
4. Kerjasama dan komunikasi yang baik sangat diperlukan untuk menyelenggarakan sebuah pertunjukan.

DAFTAR PUSTAKA

Eko Santosa, Dkk.(2008). *Seni Teater Jilid 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Hendro Martono.(2010). *Mengenal Tata Cahaya Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: Multi Grafindo

Heru Subagiyo. (2010). <http://teaterku.wordpress.com/2010/03/25/tata-rias/>

Herni Kusantati. Dkk. 2008. *Tata Kecantikan Kulit Jilid 3*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

[http:// www.scribd.com/doc /47921077/05-tata-artistik](http://www.scribd.com/doc/47921077/05-tata-artistik). Diakses pada tanggal 4 April 2012.

<http://paknewulan.wordpress.com/2008/08/13/belajar-spirit-dari-sifat-sifat-hewan.../>. Diakses pada tanggal 6 Mei 2012.

<http://musiktopan.blogspot.com/>. Diakses pada tanggal 7 April 2012.

<http://www.aryesnovianto.com/2005/12/pengertian-dongeng.html>. Diakses pada tanggal 10 April 2012.

<http://www.artikata.com/arti-336371-kostum.html>. Diakses pada tanggal 10 April 2012.

<http://members.fortunecity.com/senirupa/id26.htm>. Diakses pada tanggal 12 April 2012.

<http://www.ayahbunda.co.id/Artikel/Gizi+dan+Kesehatan/Keluarga/hair.spray.cantik.tapi.beracun/001/001/1839/18/3>. Diakses pada tanggal 15 April 2012.

<http://members.fortunecity.com/senirupa/id26.htm>. Diakses pada tanggal 16 April 2012.

<http://ompundaru.wordpress.com/2009/07/08/makna-simbol-warna/>. Diakses pada tanggal 18 April 2012.

<http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/2175205-sejarah-rias-wajah/>. Diakses pada tanggal 19 April 2012.

<http://dikiumbara.wordpress.com/category/tata-artistik/>. Diakses pada tanggal 10 April 2012.

Marwanti.(2000). *Diktat Desain Penyajian*. Yogyakarta :Universitas Negeri Yogyakarta.

Matus Ali.(2006). *Seni Musik SMA 2 untuk Kelas XI*. Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama.

Nelly Hakim, Dkk.(1999). *Tata Kecantikan Kulit Tingkat Terampil*. Jakarta. Puspita Martha International Beauty School. (2009). *Make Up 1001 Basic Personal Make-up*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Pramana Padmodarmaya.(1988). *Tata dan Teknik Pentas*. Jakarta: Balai Pustaka.

Sri Widarwati, Dkk.(2000).*Diktat Desain Busana II*.Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Triyanto, Dkk.(2011).*Aneka Aksesori Dari Tanah Liat*.Klaten: PT. Macanan Jaya Cemerlang.

Vincent J.R Kehoe. (1992). *Teknik Make Up Professional Untuk Artis Film, Televisi, Dan Panggung*. Multi Media Training Center (MMTC).

Wikipedia.(2011).<http://id.wikipedia.org/wiki/BeautyandtheBeast28film1991%29> Diakses pada tanggal 4 Maret 2012.

Wikipedia.(2011).[http://id.wikipedia.org/wiki/Beauty_and_the_Beast_\(film-1991\)#Pengisi_suara_dan_karakter](http://id.wikipedia.org/wiki/Beauty_and_the_Beast_(film-1991)#Pengisi_suara_dan_karakter). Diakses pada tanggal 4 Maret 2012.

Wikipedia.(2011).http://id.wikipedia.org/wiki/Tata_rias_wajah Diakses pada tanggal 20 April 2012.

Zahida Ideawati & Endang Barqina.(2001).*Penataan dan Perawatan Rambut*. Yogyakarta: Adicipta.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1



Foto proses *make up*

Lampiran 2



Hasil foto gladi bersih

Lampiran 3



Hasil foto pertunjukan

Lampiran 4



Foto *Beauty and The Beast*

Lampiran 5



Hasil foto saat di panggung

Lampiran 6



Hasil foto *clousing* pertgelaran

Lampiran 7



Hasil foto tokoh *beast* dan *beautician*